EDITORIALE

Parlare del **PC come Cenerentola del gaming**, oggi diventata principessa su una carrozza guidata da Microsoft e Sony, sarebbe orribilmente inesatto. Persino irrispettoso. Difficilmente uso l'espressione **"Master Race"**, giusto perché considero il mondo dei VG un ecosistema di vasi comunicanti, senza sudditanze, ma **la piattaforma preferita di TGM** è rimasta orgogliosamente in piedi durante tutta l'era moderna dei videogame, anche quando la casa di Redmond ha preso il ruolo di "matrigna cattiva". Certo, **Microsoft** ha continuato a sfornare aggiornamenti per OS, **DirectX** e quant'altro per far si che con uno sforzo relativamente minimo i PC Windows rimanessero compatibili con le evoluzioni dei prodotti videoludici; tuttavia, è indubbia la malcelata sudditanza imposta dalla stessa compagnia ai computer rispetto alle "sorellastre" **Xbox** e, con forza ancora maggiore, **Xbox 360**, portando un sacco di miei colleghi e persino il mio negoziante preferito di VG – tutte persone che oggi si tolgono il cappello davanti a case inzeppati di multi-processori, RAM e GPU all'ultimo grido – a ribadire ad libitum espressioni diverse che significavano la stessa cosa, **"PC Gaming is Dead"**, praticamente in ogni luogo e in tutte le lingue. In questo senso, il paragone con la simile frase in ambito musicale, **"Rock is Dead"**, anche questa ripetuta allo sfinimento a cadenza regolare ormai da decenni, appare davvero appropriata: come il Rock è stato anticipato da tendenze e contaminazioni, ad esempio nel blues, pure l'entertainment elettronico su PC ha avuto primitive avvisaglie in piattaforme programmabili come **Commodore 64 e Spectrum ZX** – senza contare che da molto prima, praticamente da sempre, i computer sono per loro natura il grembo da cui i videogame lanciano il primo vagito. Dagli esempi citati in avanti, però, è iniziata un'opera di "informatizzazione" globale che ha toccato immediatamente la sfera videoludica, facendo aumentare a dismisura il numero degli sviluppatori fino all'epoca in cui, sovente, gruppi di ragazzini passavano **dallo stato di modder a quello di vero Studios** e, da un certo punto in poi, singoli geniacci o compagini di creativi della domenica hanno iniziato anche da soli (o meglio, con il mare di info, tutorial, forum e contatti vari che da tempo percorre l'internet, tra i fattori scatenanti delle produzioni indie) a governare **engine sempre più friendly come Unity, Unreal Engine** o abbordabili editor come GameMaker Studio, talvolta riuscendo a imporre il proprio figlioletto a livello globale. In realtà, quello che sto affrontando in queste righe è un argomento molto complesso, con distinguo anche enormi che, tra gli altri, riguardano porzioni gigantesche dell'industry come il **gaming giapponese**. Tuttavia, ricollegandoci all'inizio, un dato è certo: oggi è il PC Gaming a dare una grossa mano a compagnie come Microsoft e Sony - e indirettamente al mondo console – non certo il contrario. La vita media dei prodotti videoludici si allunga a dismisura e, forse, proprio ciò che ruota ai videogiochi per computer potrebbe diventare l'unica vera **roccaforte del gaming ambizioso e tecnicamente complesso**, una barriera che apre porte allo streaming, ad alcune pratiche F2P dei giochini mobile e a revival di generi persino utili - la moda dei **roguelite**, ad esempio, pur se troppo battuta sta spingendo tante idee fuori dallo steccato – ma difende intuizioni e veri progressi all'interno di solide mura. Tutti questi ragionamenti non tolgono valore alla scelta della copertina: **Sony** si affianca alla concorrenza per sfruttare il **florido mercato PC**? Bene, noi gli diamo il benvenuto senza nemmeno un retropensiero, sapendo che, a meno di strafalcioni, avremo costantemente la **migliore versione tecnica possibile** del tal gioco. Facile che possano ancora capitare esclusive temporali, anche di prive scadenza, magari per mettere in risalto l'**hardware di PS5 e Xbox Series**, ma stavolta il dado è stato tratto praticamente all'istante: un computer odierno ben pompato è in grado di annichilire dal day one anche il più avanzato modello di console. Quindi ciao a Horizon Zero Dawn, ciao Days Gone, ciao a Nathan Drake e bentornato Master Chief: **siamo sempre pronti a cucinarvi nel migliore dei modi**.

Mario *"Second Variety"* ***Baccigalupi***

PARLARE DEL PC COME CENERENTOLA DEL GAMING, OGGI DIVENTATA PRINCIPESSA SU UNA CARROZZA GUIDATA DA MICROSOFT E SONY, SAREBBE ORRIBILMENTE INESATTO, PERSINO IRRISPETTOSO

TGM 382

SOMMARIO

A cura di **Daniele "alteridan" Dolce (news@thegamesmachine.it)**

ATTRAVERSO LO STARGATE

Il publisher britannico Slitherine ha presentato un nuovo strategico in tempo reale ispirato alla serie televisiva Stargate SG-1 in sviluppo presso Creative Forge Games, lo studio polacco responsabile dell'ottimo Phantom Doctrine. Stargate: Timekeepers, questo il titolo ufficiale del videogioco, permetterà ai giocatori di viaggiare attraverso lo spazio-tempo per salvare interi mondi dalla minaccia di Anubis. In particolare, Timekeepers narrerà una storia originale che parte dai presupposti della Battaglia di Antarctica illustrata sul finire della settima stagione di Stargate SG-1: qui alla comandante Eva McCain viene assegnato il compito di supportare la squadra SG-1 contro l'armata di Anubis. Purtroppo non si conoscono altri dettagli, e anche il trailer non mostra nulla del gameplay ma solo una breve sequenza in grafica computerizzata. Sappiamo, però, che il gioco vedrà la luce prossimamente su PC.

FRECCE D'ARGENTO VS RUBRA BOVINA

Puntuale come sempre, Codemasters ha presentato F1 2021, questa volta prodotto in collaborazione con Electronic Arts. Tra le novità di questa iterazione spicca un'inedita modalità storia denominata Breaking Point. Qui i giocatori potranno intraprendere un viaggio epico, mentre superano i ranghi della Formula 2 per diventare una celebrità nel mondo della Formula 1. Stando alle dichiarazioni dello studio britannico, l'obiettivo di questa modalità è offrire un assaggio dello stile di vita che si respira dentro e fuori la pista: le rivalità, l'emozione e la dedizione sono elementi necessari per gareggiare ai massimi livelli. Non mancherà l'iconica modalità Carriera, ora con una nuova opzione per due giocatori che permette agli amici di unirsi online per divertirsi in cooperazione, o di scegliere squadre diverse e portare le rivalità in pista in sessioni di gara sincrone. Ogni pilota ha il controllo completo sui propri assist, e questo consente ai giocatori di tutti i livelli di riunirsi e competere. La modalità Carriera introduce anche l'inizio della Stagione Reale, permettendo di iniziare in qualsiasi momento della stagione con le classifiche di piloti e costruttori in tempo reale. Inoltre, per rispecchiare le modifiche del campionato di quest'anno, F1 2021 potrà contare su ben tre nuovi circuiti: Portimão, Imola, e Jeddah, disponibili per tutti come contenuti post-lancio gratuiti. F1 2021 uscirà il 16 luglio.

TORNA FARMING SIMULATOR

Per tutti gli amanti della simulazione di azienda agricola per antonomasia, Giant Software ha svelato la nuova edizione di Farming Simulator. Tra le novità di questo ennesimo esponente del franchise spicca l'introduzione del ciclo delle stagioni, che aggiungerà finalmente la variabile climatica alla simulazione, nonché nuove colture, mappe del tutto inedite, e diversi macchinari agricoli e marchi aggiuntivi su licenza ufficiale. Farming Simulator 22 consentirà a ogni aspirante agricoltore di costruire e gestire la propria fattoria, da soli o in modalità in cooperativa grazie alla modalità multiplayer con supporto fino a un massimo di 16 giocatori. Lo studio di sviluppo svizzero assicura che i fan potranno tornare a prendersi cura dei loro campi virtuali a partire dall'ultimo trimestre dell'anno in corso. Segnaliamo, infine, che Farming Simulator 22 sarà disponibile sia su PC che su Mac.

L'ESPLORAZIONE DI EARTHBLADE

Extremely OK Games, il team che ha dato i natali a Celeste, ha svelato Earthblade. A dire il vero non sono state diffuse molte informazioni, in più gli sviluppatori fanno sapere che ci vorrà un po' prima che vengano resi pubblici ulteriori dettagli, ma per il momento sappiamo che si tratta di un videogioco bidimensionale incentrato tanto sull'esplorazione, quanto sull'azione. D'altronde gli stessi membri del team lo definiscono un explor-action game in 2D. Inutile dire che non è stata resa nota nemmeno una generica finestra di uscita. Insomma, pochi dettagli per il momento, ma non vediamo l'ora di saperne di più.

» JEFF KAPLAN LASCIA BLIZZARD
Come un fulmine a ciel sereno, il game director di Overwatch ha reso noto che a breve lascerà la Casa di Irvine per perseguire altri progetti. Al suo posto alla guida dello sparatutto troveremo il veterano Aaron Keller.

» NIENTE MMO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI
Amazon Game Studios ha cancellato il videogioco ispirato al celebre romanzo di J.R.R. Tolkien in lavorazione presso Leyou Technologies Holding, recentemente acquisita da Tencent.

» PRESUNTO MOBBING IN CD PROJEKT RED
Konrad Tomaszkiewicz, il director di The Witcher 3, non farà più parte dell'organico dello studio polacco dopo essere stato accusato di mobbing. Tomaszkiewicz ha voluto scusarsi per lo stress causato ai suoi sottoposti.

» NATHAN DRAKE ARRIVA SU PC
Grazie ad alcuni documenti di Sony è saltato fuori che la compagnia giapponese ha in cantiere il lancio di Uncharted 4 su PC. Manca l'annuncio ufficiale, ma l'approdo di Nate su Steam & co. pare certo.

» IL RITORNO DI FLASHBACK
Paul Cuisset, autore di Flashback, sta lavorando assieme a Microids per realizzare un sequel del mitologico videogioco classe 1992. Flashback 2 dovrebbe vedere la luce nel corso del prossimo anno.

» RESPAWN VINCE UN OSCAR
Durante l'ultima cerimonia degli Academy Awards è stato premiato anche il corto documentario Colette, realizzato da Anthony Giacchino e Respawn Entertainment per il videogioco Medal of Honor: Above and Beyond.

ADDIO A BENOÎT SOKAL

Dobbiamo purtroppo riportare la triste notizia della scomparsa di Benoît Sokal, talentuoso fumettista belga, nonché autore di videogiochi celebre soprattutto per aver dato i natali ad Amerzone e alla serie di avventure grafiche Syberia. Il papà di Kate Walker si è spento lo scorso 28 maggio a causa di una grave malattia contro cui combatteva da tempo; avrebbe compiuto 67 anni a giugno. Sokal stava partecipando ai lavori su Syberia: The World Before, quarto capitolo della saga di avventure grafiche la cui pubblicazione è comunque prevista entro l'anno in corso.

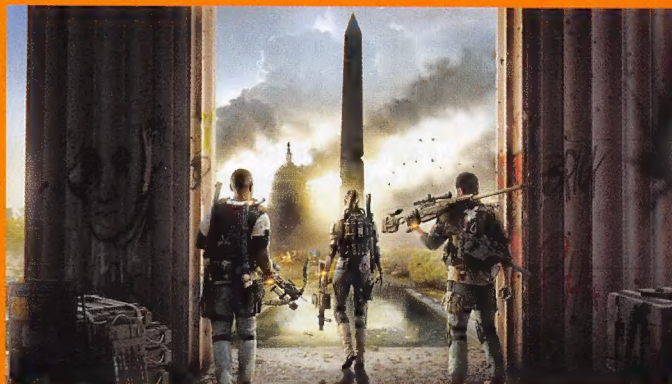
SPEDIZIONI ROMANE

Logic Artists, lo studio che ha dato i natali a Expeditions: Conquistador e a Expeditions: Viking, ha presentato la terza iterazione di questa serie che fonde le dinamiche tipiche dei videogiochi tattici a turni con quelle degli RPG. In Expeditions: Rome, questo il titolo dell'opera, impersoneremo un Legato romano che si ritrova a fuggire dalla capitale imperiale dopo l'assassinio del padre per mano di un avversario politico. Successivamente impegnato nelle campagne belliche per garantire a Roma di espandere il suo dominio sul mondo, il protagonista si ritrova così a plasmare le operazioni militari sulla base delle sue azioni, stringendo alleanze e affidandosi a pericolosi intrighi politici. Tra le caratteristiche del gameplay spicca la possibilità di personalizzare il proprio personaggio, arruolare diversi compagni di viaggio, creare ed equipaggiare vari tipi di armi e armature, nonché far progredire il gruppo acquisendo esperienza e sbloccando nuove abilità. Expeditions: Rome approderà su Steam entro la fine dell'anno in corso.

FOCUS ACQUISISCE STREUM ON STUDIO

Focus Home Interactive ha acquisito la maggior parte delle quote azionarie di Streum On Studio, il team francese che ha dato i natali a E.Y.E: Divine Cybermancy e Space Hulk: Deathwing, nonché autore dello sparatutto in soggettiva Necromunda: Hired Gun. "Siamo entusiasti di accogliere Streum on Studio nella federazione di talenti che stiamo costruendo attorno a Focus," ha dichiarato Christophe Nobileau, Presidente di Focus Home Interactive. "Questa acquisizione dimostra ancora una volta il nostro desiderio di creare un gruppo forte e integrato in grado di accogliere al suo interno nuovi talenti e collaborare con i migliori. Streum On, con il quale desideriamo sviluppare un rapporto produttivo sostenibile in termini quantitativi e qualitativi, ha dimostrato di saperci fare nella realizzazione di sparatutto acclamati sia dalla critica che dai giocatori. Siamo convinti che il team, supportato dalla nostra esperienza, possa essere in grado di contribuire attivamente alla crescita dell'intero gruppo."

FUTURO ROSEO PER THE DIVISION

Ubisoft ha annunciato alcuni nuovi progetti a tema The Division: uno di questi è Heartland, un nuovo titolo free-to-play in lavorazione presso Red Storm Entertainment. Per il momento si sa che proporrà modalità PvE e PvPvE, sarà ambientato in una piccola cittadina e si ispirerà come gameplay di base alla modalità survival proposta in un DLC del primo capitolo, accanto a una finestra di pubblicazione ancora larghissima tra il 2021 e il 2022 su PC. Inoltre, il publisher terrà almeno una fase di test per offrire la possibilità di provare Heartland in anteprima. In più, vi è anche un altro titolo del franchise di The Division in lavorazione, tuttavia questo sarà uno spin-off per dispositivi mobili. Sul versante The Division 2, poi, Ubisoft ha fatto sapere che il gioco riceverà nuovi contenuti aggiuntivi sviluppati da Massive con il supporto di Ubisoft Bucharest. Infine, il publisher ha rivelato che in futuro verrà pubblicato un nuovo romanzo ambientato dopo gli eventi narrati nel secondo gioco, mentre ha voluto assicurare che i lavori sulla pellicola prodotta in collaborazione con Netflix stanno procedendo secondo i piani.

YARA LIBERATA

Nell'attesa di mettere le mani su Far Cry 6, Ubisoft ha rivelato un gran numero di dettagli sullo sparatutto open world che ci porterà sull'isola caraibica di Yara, dove è in atto una vera e propria rivoluzione per rovesciare il sanguinoso regime del presidente Anton Castillo, interpretato dall'attore Giancarlo Esposito. La compagnia ha fatto sapere che vestiremo i panni di Dani Rojas, ex soldatessa (o soldato, avremo modo di sceglierne il sesso) unitasi alle forze di guerriglia che contrastano Castillo. Far Cry 6 garantirà un ampio arsenale che includerà armi davvero bizzarre come uno spara-CD a ritmo di Macarena, una minigun artigianale e uno zaino che alla bisogna può trasformarsi in lanciarazzi, jetpack o lanciafiamme. Naturalmente non mancherà la possibilità di guidare tantissimi mezzi di trasporto, da aerei a carri armati, passando per buggy e cavalli. Ci saranno anche dei buffi companion, tra cui un coccodrillo ammaestrato e un pucciosissimo bassotto. Chiudiamo segnalando che Far Cry 6 sarà disponibile sui nostri PC tramite Ubisoft Connect ed Epic Games Store dal prossimo 7 ottobre 2021.

» WATCH

HALO IS IMPORTANT

WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=HWEYP8ZY3AK

Un video dai toni piuttosto sopra le righe che illustra in che modo Halo, sebbene nato su una console, abbia modificato l'approccio allo sviluppo degli sparatutto in prima persona. Inoltre, l'autore del video si focalizza anche sull'intelligenza artificiale e su come Bungie sia stata in grado – ben venti anni fa – di dar vita a un FPS dal gameplay dinamico ed emergente, dove ogni partita è diversa dalle altre.

» READ

VIVERE MILLE VITE. STORIA FAMILIARE DEI VIDEOGIOCHI

EDITORE: EFFEQU – PREZZO: € 15,00

Lorenzo Fantoni passa in rassegna le tappe che hanno portato i videogiochi a diventare una parte fondamentale della nostra cultura. Si parla di tech e famiglia, di storia universale e personale, di scoperte continue, curiosità, notti insonni. Di genitori nerd che portano in casa un Atari in finta radica e poi ti restano accanto, anche quando non ci sono più. Un po' saggio, un po' memoir, come quei VG di una volta che mettevano insieme più elementi per un'esperienza di gioco totale. L'autore ci tiene a precisare che il saggio non ha alcuna pretesa di raccontare ogni singolo avvenimento del medium. Se volete, trovate la recensione nella nostra rubrica online Antica Libreria TGM.

NUOVI PROGETTI PER REMEDY

Nel presentare i risultati finanziari relativi al precedente anno fiscale, Remedy Entertainment ha confermato di essere al lavoro su sei nuovi progetti videoludici. Alcuni di questi sono noti, basti pensare alle modalità single player di CrossFire X e CrossFire HD, altri invece sono del tutto inediti. Tra questi, Remedy ha fatto sapere che due sono progetti legati all'universo narrativo di Alan Wake e di Control. Entrambi sono realizzati in collaborazione con Epic Games e sono appena entrati in piena produzione. Lo studio finlandese rende inoltre noto che uno di questi due videogiochi avrà dimensioni ridotte, mentre il secondo sarà un vero e proprio titolo Tripla A. Il quinto progetto è un videogioco cooperativo free-to-play denominato Vanguard. In questo caso i lavori sono arrivati alla fase di playtesting interno. Nulla sappiamo, invece, sul sesto e ultimo videogioco in sviluppo, se non che è nelle fasi embrionali della lavorazione.

ROCKSTAR PUNTA ALLA MUSICA

Rockstar Games ha sempre avuto un rapporto molto intimo con l'ambiente musicale, non stupisce quindi che la compagnia abbia deciso di fondare un'etichetta proprietaria denominata CircoLoco Records. Lo studio di GTA e Red Dead Redemption ha scelto di collaborare con il brand CircoLoco, noto soprattutto per i party organizzati in località balneari, per dar vita a una nuova etichetta in grado di dare spazio a tanti artisti di talento. CircoLoco Records lancerà il suo primo album intitolato Monday Dreamin' il prossimo 9 luglio. Anche se inizialmente sarà disponibile soltanto in formato digitale, Rockstar fa sapere che in seguito verrà diffuso anche il vinile di Monday Dreamin'.

CORREVA L'ANNO...

Era l'8 giugno 2007 quando Master Chief faceva ritorno sui nostri PC. La versione per Windows di Halo 2 venne pubblicata ben due anni e mezzo dopo il lancio del gioco su console Xbox, facendo molto discutere di sé. La seconda avventura di John-117 fu infatti uno dei primi titoli a richiedere obbligatoriamente il sistema operativo Vista, poco amato dai videogiocatori. Forse anche per questo motivo, unito all'eccessivo ritardo della conversione rispetto alla pubblicazione originale, l'edizione PC di Halo 2 vendette ben al di sotto delle aspettative di Microsoft, tanto da scoraggiare la compagnia di Redmond a portare le ulteriori iterazioni della serie sui nostri monitor. Halo 3, infatti, sarebbe uscito nel settembre di quello stesso anno, ma soltanto su Xbox 360. Per molti anni, il secondo Halo rimase l'ultima incarnazione del franchise ad aver fatto capolino su PC, mentre la serie continuava a fiorire su console. Chiunque giochi solo su computer avrebbe dovuto attendere ben dodici anni prima di veder approdare gli altri titoli dedicati a Master Chief sulla propria piattaforma preferita. È solo nel dicembre del 2019, infatti, che Microsoft ha iniziato la distribuzione su PC delle versioni rimasterizzate di tutti gli Halo: un'operazione che si è conclusa circa un anno più tardi con la pubblicazione di Halo 4. Peccato che all'appello manchi ancora Halo 5: Guardians, rimasto una prerogativa della sola utenza Xbox.

I GIORNI DOPO L'APOCALISSE

Days Gone è l'ultima ex-clusiva PlayStation, in ordine di tempo, ad approdare anche su PC. E ci porta in un mondo cambiato per sempre da una spaventosa pandemia.

di **Paolo Besser**

Lo sappiamo, lo sappiamo: è più di un anno, ormai, che in TV e sui social a farla da padrone è un maledetto virus. In questi lunghi 18 mesi non si è quasi mai parlato d'altro e, al di là di qualche sterile polemichetta di costume, tutto sembra essere narrato in funzione del Sars-Cov2: "ci aiuterà a sconfiggere la pandemia o piuttosto contribuirà ad aggravarla?" è diventato il nuovo metro di giudizio con cui l'italiano medio si appresta a giudicare ogni cosa, mandando temporaneamente in soffitta il sempreverde "sarà di destra o di sinistra?" che, immancabilmente, bloccava qualunque tipo di decisione politica, sociale e amministrativa del Belpaese. E, badate bene, tutto questo per un agente patogeno che, stringi stringi, si può in qualche modo arginare lavandosi le mani, indossando una mascherina e tenendosi finalmente al di fuori dallo spazio vitale altrui, vale a dire trattenendosi da inutili – e molto spesso fastidiose e superflue – dimostrazioni di affetto come pacche sulla schiena, stritolii di mani destre, abbracci indesiderati e convenevoli imbarazzanti urlati a pochi centimetri di distanza, occasioni in cui spesso, oltre alle parole, si ricevevano anche liquidi corporei in forma aerosolizzata, tanto più molesti quanto portatori, oltre che di possibili virus, anche dell'altrui fiatella. Pensate un po' a cosa sarebbe successo se, il comitato tecnico scientifico individuato dal Governo, invece della mascherina chirurgica avesse consigliato di indossare una tuta anti-contaminazione e, se invece dell'Amuchina, avesse imposto l'uso di un lanciafiamme. Ecco, a parte il tragicomico pensiero (a suo modo terribilmente ilare) di vedere un popolo maldestro come il nostro abbrustolirsi al supermercato solo per andare a comprare il latte, immagino che la situazione sarebbe stata decisamente più grave. Un po' come quella che ci viene raccontata in Days Gone, controverso mica-tanto-open-world di sopravvivenza uscito esclusivamente per PlayStation 4 ben due anni fa, planato oggi su PC più o meno com'è capitato anche con Red Dead Redemption 2 e Horizon: Zero Dawn.

UN MONDO MARCIO TRISTE E MALATO

Deacon "Deak" St John era un motociclista semplice: si vestiva con jeans e giubbotti di pelle, guidava la sua rombante due ruote in compagnia dei suoi amici, si trastullava con la bellissima moglie fra le verdi montagne dell'Oregon quando, un brutto giorno, si diffuse apparentemente dal nulla un morbo capace di trasformare gli infetti in bestie ripugnanti, umanoidi simili agli zombi allergici alla luce e assetati di sangue umano, capaci soltanto di agire secondo i più bassi istinti. I Feroci: così, i sopravvissuti, li avrebbero chiamati di lì a poco, dopo che l'intera organizzazione sociale degli Stati Uniti è svanita nel nulla, sostituita da una rete di campi organizzati in qualche maniera, dove il concetto di legalità è molto labile e gli abitanti sopravvivono come possono. È in questo triste, marcio mondo malato che Deacon si ritrova a vivere alla giornata: sua moglie è sparita nel nulla, con ogni probabilità è morta, dopo un rocambolesco salvataggio in elicottero. Con lui c'è soltanto il fidato amico Boozer, un altro motociclista che se l'è vista brutta e ora spartisce con Deak il duro lavoro di cacciatore di taglie: non importa quale sia la preda, mostro o essere umano, l'importante è guadagnare e, in fondo in fondo, tra le due specie non c'è più una grande differenza.

Per guadagnare soldi basta portare agli appositi mercanti le orecchie di mostri e banditi uccisi.

UNA STORIA DI DISORGANIZZAZIONE SOCIALE

Nell'Oregon post-pandemico la vita è difficile. Fuori dai campi e da poche installazioni sicure, tutto il resto è ormai chiamato "l'incubo". Vi dimorano i Feroci, ma anche due classi poco raccomandabili di esseri umani, i Randagi e i Ripugnanti. I primi sono nomadi che si accampano dove possono e, nel più classico stile dei punkabbestia maciullati da Ken Il Guerriero, sparano a chiunque capiti nelle vicinanze per rapinarlo. I Ripugnanti, invece, sono gruppi di invasati che si sono dedicati a un culto tanto folle quanto cruento: si divertono a infliggersi piaghe e dolore, e naturalmente torturano e uccidono tutti quelli che capitano a tiro e non si "convertono". Una sola caratteristica accomuna Feroci, Ripugnanti e Randagi: quando si incontrano e non ci sono vie di fuga, ci tocca ammazzarli tutti. L'America, anche se trasformata in una grossa wasteland, è pur sempre l'America e questo significa armi, armi e ancora armi, a volontà: a parte i Feroci che, da bravi e putridi zombi, si limitano a emettere versacci e orrendi gemiti, barcollare e correre all'impazzata verso di noi, i balordi e i seguaci del dio Gillette sono armati di tutto puntino, alle volte con dei fucili di precisione dotati di puntatore laser. La loro intelligenza non brillerebbe ad Harward, ma a volte possono essere ostici da eliminare, soprattutto quando agiscono in gruppo. I mostri, invece,

NON IMPORTA QUALE SIA LA PREDA, MOSTRO O ESSERE UMANO, IN FONDO TRA LE DUE SPECIE NON C'È PIÙ UNA GRANDE DIFFERENZA

s'avvicinano alla loro preda (noi) come un branco di tamarri che s'appresta al pestaggio fuori da una discoteca: attaccano in gruppo, a testa bassa, cercando lo scontro fisico e usando al massimo qualche oggetto contundente per colpirci.

SCENDO DALLA MOTO E TI MENO

Deak si muove fra la marmaglia con una certa agilità. Può affrontare i nemici in sconti ravvicinati o dalla distanza, la scelta dipende principalmente dalle armi che si hanno addosso, dalle munizioni a disposizione e, soprattutto, dalla situazione contingente. I nemici si allarmano facilmente con i rumori e, quando spariamo un colpo d'arma da fuoco, attiriamo subito l'attenzione di tutti. Meglio, in alcune occasioni, scivolare alle spalle di un nemico e sorprenderlo con una mazza, una coltellata, o magari un bel colpo di machete: Days Gone da questo punto di vista è un vero spasso perché dispone di un'ampia rosa di armi improprie con cui sventrare, smembrare e aprire in due i nemici come se fossero cozze. Le armi bianche, tuttavia, hanno un difetto comune: si usurano facilmente e, prima di ingaggiare una rissa con un gruppetto di avversari, è sempre bene sincerarsi delle loro condizioni prima che ci abbandonino sul più bello. Nel caso, Deak può sempre fare affidamento sul suo coltellino da motozarro e può sempre raccogliere qualche altro oggetto abbandonato dai nemici. Sennò c'è sempre la ritirata, opzione tutt'altro che disonorevole a mal partito. Days Gone prevede anche una pregevole quantità di armi da fuoco, dalle piccole pistole ai grossi fucili di precisione, passando per mitragliatrici e – immancabili – canne mozze. A metà strada fra i due concetti ci sono le balestre, indubbiamente le mie preferite: precise, letali, silenziose ed economicissime da ricaricare, visto che i loro dardi si possono costruire facilmente con due ingredienti piuttosto comuni, legna di cedro e frammenti di ingranaggi. La prima si trova un po' ovunque nelle campagne e nelle vallate sterminate che ci circondano, per procurarsi i secondi invece basta forzare il cofano di qualche automobile con il coltello di cui sopra. Certo, all'inizio magari Deak potrebbe avere qualche incertezza ma, come in tutti i videogiochi di un certo spessore, c'è un albero di abilità da apprendere spendendo punti esperienza. E anche qui la rosa di scelte è piuttosto fantasiosa.

Hey Deak, saluta Sarah, perché mi sa che non rivedrai più tua moglie per un bel po' di tempo.

Ah, bruciare i "nidi" che brulicano di mostri putrescenti è sempre un dannatissimo piacere!!!

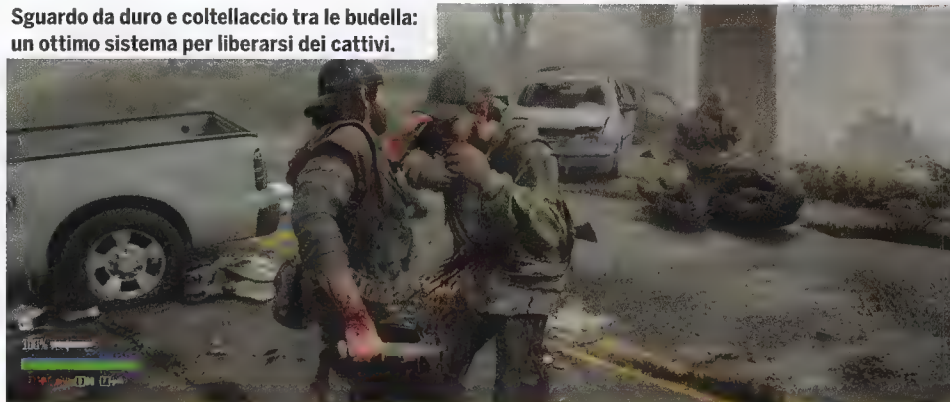
PER FORTUNA IL MECCANICO NON SERVE

Se Rambo era così figo che si ricuciva le ferite da solo, Deacon è capace di riparare qualsiasi cosa, a partire dalla sua moto. Il mezzo, del resto, è a dir poco indispensabile: necessario per filare via da aree troppo infestate, per coprire rapidamente le lunghe distanze che conducono da un punto all'altro della mappa e, perché no, alle volte può servire anche a investire qualche nemico, sebbene quest'ultima sia una strategia piuttosto pericolosa da mettere in atto (essere disarcionati da qualche mostro imbizzarrito è molto facile, e fa male). Come il suo centauro, anche la moto dispone di aggiornamenti e pezzi di ricambio che possono migliorarne le prestazioni e, col procedere del gioco, consumare meno benzina, andare a velocità turbo o accelerare più in fretta può fare la differenza. Uno degli aspetti più piacevoli di tutti, in Days Gone, è proprio la naturalezza con cui si può guidare la motocicletta, estrarre un'arma e ingaggiare sparatorie contro altri motociclisti o avversari a piedi: si sale e si scende dalle due ruote in continuazione e non si ha mai la sensazione che non ci sia continuità, tra le due cose. Quanti giochi nella storia hanno fallito questo pur basilare obiettivo?

UNA SOLA CARATTERISTICA ACCOMUNA FEROCI, RIPUGNANTI E RANDAGI: CI TOCCA AMMAZZARLI TUTTI

SCENEGGIATURA DA OSCAR...

L'aspetto migliore di Days Gone, in ogni caso, è quello narrativo. Sì, a vederlo sembra un open world dove si possa fare questo e quello, e magari quell'altro ancora, ma in realtà la storia scorre come un treno sui binari tracciati dagli sceneggiatori. Sono loro che dettano i tempi della narrazione e che, con grande sapienza, riescono a trasmetterci sempre la necessità di sbrigarci a fare qualcosa, oppure la libertà di prendercela più comoda. Noi, come marionette manovrate con grande attenzione, ci limitiamo a obbedire e a spostarci da un campo all'altro, per meravigliarci di fronte all'altro grande pregio di questo gioco: lo studio dei personaggi. Il protagonista Deacon, così come la fida spalla Boozer, e i personaggi con cui siamo costretti a interagire nel corso delle missioni, hanno tutti una loro storia alle spalle e finiranno in qualche modo col raccontarcela,

Sguardo da duro e coltellaccio tra le budella: un ottimo sistema per liberarsi dei cattivi.

lasciandoci spesso a bocca aperta. Ma a raccontare questi personaggi non sono solo le parole: sono le loro espressioni, le loro movenze, le parolacce... tutto insomma concorre a delineare un videogioco che non è soltanto gioco, ma anche romanzo. Una sensazione che pochi titoli mi hanno trasmesso sulla pelle: negli ultimi tempi mi viene in mente giusto Red Dead Redemption 2, che pure arriva dallo stesso "mondo" consolaro. Da una parte insomma è evidente che la libertà sia effimera (provateci voi a gironzolare senza meta con la moto, con l'incubo della benza che finisce: finirete col guardare il GPS in basso a destra in men che non si dica, alla ricerca della meta da raggiungere!), ma dall'altra il gioco sa ripagarci con momenti di emotività assoluta.

Casa dolce casa! Beh, oddio, insomma. Ma è sempre meglio che stare all'addiaccio tra i mostri, no?

Adoro la balestra: silenziosa e letale. Dovreste vedere le facce dei nemici quando gli muore qualcuno accanto!

...MA LA REGIA ALLE VOLTE FA CILECCA

Ciò in cui invece Days Gone rischia di fallire miserevolmente è la tempistica con cui alcuni espedienti narrativi subentrano nell'azione. Per intenderci, molti degli aspetti della trama vengono rivelati dai dialoghi tra Deak e Boozer, o con altri personaggi, per mezzo delle radio ricetrasmittenti. Ora, ci si aspetterebbe la partenza di questi dialoghi in momenti di assoluta calma, ma capita spesso e volentieri che Deacon

È UN VERO SPASSO PERCHÉ DISPONE DI UN'AMPIA ROSA DI ARMI IMPROPRIE CON CUI SVENTRARE, SMEMBRARE E APRIRE IN DUE I NEMICI

parli tranquillamente "al telefono" mentre è impegnato in una scazzottata furibonda! Sembra una stupidaggine (sì ok, lo ammetto: lo è), ma a mio umilissimo avviso spezza la magia. Cose del genere in RDR2 non capitavano, oppure non me le ricordo proprio. Altro problema: certi suggerimenti arrivano in momenti decisamente inadatti. Un esempio su tutti: Deak può mettere la moto in folle e spingerla usando i piedi, comando che una volta impartito avrà effetto anche dopo essere scesi e risaliti sul mezzo. Bene, a me è capitato di mettere la moto in folle per sbaglio e, per quasi un'ora, sono andato avanti faticosamente a piedi come un mammalucco, maledicendo la moto che, secondo le statistiche, risultava intatta al 100% e col serbatoio pieno. Alla fine ho salvato e sono uscito al desktop per la disperazione, tirando un bel sospiro di sollievo alla sessione successiva sentendo il rombo del motore. Qualche ora di gioco più tardi, è apparsa una simpatica finestrella che mi diceva, più o meno "ehi, ma lo sai che Deacon può mettere la moto in folle usando questi tasti?". Vi lascio immaginare gli insulti.

VELOCE AL PUNTO GIUSTO

Days Gone, due anni fa, non si presentò affatto bene su PlayStation 4 e, come da prassi, ci vollero alcune patch perché migliorasse. I due anni di distanza hanno permesso al porting su PC di fare tesoro di quei miglioramenti e, bisogna ammetterlo, sulle nostre schede video gira senza eccessivi problemi a dettaglio molto alto. Chi scrive, in particolare, lo ha giocato a 3440x1440 pixel con una GeForce GTX 980 Ti a dettaglio "Max", restando più o meno sulla soglia dei 45 frame al secondo, rinunciando solo alla qualità di alcune ombre e del filtraggio delle texture. Ma le schede di ultima generazione possono permettersi anche il livello "Ultra" che, pur non facendo uso di ray tracing, è una vera gioia per gli occhi.

LA SCHEDA

VOTO [88]

SONY E PC: FRONTIERE ABBATTUTE?

Giorni Andati, sì, ma quelli che ci aspettano potrebbero portare a tante altre ex esclusive PlayStation. Non c'è che da sbizzarrirsi con la fantasia.

di Daniele "Alteridan" Dolce

Chi avrebbe mai detto che un giorno avremmo visto le (ex) esclusive PlayStation girare sui nostri computer? Se qualche anno fa mi aveste detto che in futuro avrei potuto giocare a titoli come Horizon Zero Dawn oppure Days Gone comodamente sul mio PC, senza passare per servizi di streaming quali il PS Now, probabilmente sarei scoppiato a ridere. E invece eccoci qui. L'action RPG di Guerrilla Games è già da qualche mese sulle principali piattaforme digitali per computer, mentre l'apocalisse zombie firmata Bend Studio è appena approdata su Steam e compagnia. Non si tratta più di una remota eventualità: finalmente anche chi non ha intenzione di acquistare una console può godere degli ottimi titoli targati Sony Interactive Entertainment, oggi come in futuro. Almeno, così pare. E diciamolo pure chiaramente, anche con un pizzico di giusto amore e rispetto per la nostra piattaforma preferita: giocare a questi titoli su PC, con la possibilità di destreggiarsi tra impostazioni grafiche e modifiche amatoriali, è di fatto il modo migliore per godere delle stesse opere videoludiche, come dimostra anche la recensione vergata dal nostro Paolone che trovate nelle pagine precedenti.

> I VIDEOGIOCHI DEI PLAYSTATION STUDIOS SONO TRA NOI, E SONO QUI PER RESTARCI

I MURI STANNO CADENDO

Stiamo assistendo a un processo che porterà nuovamente il PC al centro del mercato dei videogiochi. D'altronde lo aveva già intuito Microsoft, che già da qualche anno a questa parte ha ricominciato a pubblicare tutti i suoi titoli anche su computer, a partire da Halo – saga Xbox per antonomasia – fino alla riscoperta dei franchise tipicamente "piccìisti", come

Chissà se in futuro arriveranno anche i giochi per PS5 come l'imminente Ratchet & Clank: Rift Apart.

Days Gone può davvero risplendere su PC, lontano dai limiti delle console.

Immaginate come potrebbe essere il Madagascar di Uncharted 4 sui nostri computer.

Trattandosi di uno pseudo-reboot, l'ultimo God of War si presterebbe bene a una release su PC.

Flight Simulator e Age of Empires (Beh, per come la vedo io, non averlo fatto prima è equivalso a una madre che trascura il primogenito, cambiando idea solo davanti all'enorme evidenza dell'errore, NdMario). Visto il grande successo di questa politica, Sony deve aver fiutato l'affare, tanto da decidere di iniziare a convertire alcuni dei suoi titoli finora prerogativa dell'ecosistema PlayStation. Probabilmente è cominciato tutto con un esperimento, con il lancio di Horizon Zero Dawn un po' a sorpresa ma comunque non del tutto inaspettato. Basti pensare che il motore che muove le avventure di Aloy – il Decima Engine – è lo stesso impiegato da Kojima per il suo Death Stranding, un gioco uscito anche su PC per il quale Guerrilla Games ha fornito supporto tecnico. Dunque il grosso del lavoro era già stato fatto, tanto valeva provare a tastare il terreno portando direttamente HZD su computer. Evidentemente i numeri fatti registrare da Horizon hanno convinto i manager della divisione PlayStation a perseverare con questa politica di espansione verso altri lidi, tanto che poco dopo il lancio dell'action RPG sviluppato dallo studio olandese non solo venne annunciata la versione PC di Days Gone, ma anche l'intenzione di portare molti altri titoli su computer, opere fino a questo momento relegate su console. Da notare che mentre scrivo queste righe, Days Gone è stabilmente in cima alla classifica delle vendite globali su Steam, con una percentuale di gradimento del pubblico che supera il 90%. Ciò significa che la strategia di Sony sta pagando. L'utenza PC ha fame di videogiochi PlayStation ed è pronta a premiare i titoli di qualità. Questo potrebbe spingere la compagnia giapponese a portare sempre più esclusive console sui nostri computer, e chissà che un giorno nella mia libreria Steam non possa vedere Nathan Drake, Kratos, Ratchet ed Ellie Johnson accanto al già presente Master Chief. O anche l'oscuro protagonista di Bloodborne, non c'è che da far volare la fantasia per tanti, succulenti mondi di gioco. Impensabile fino a un paio di anni fa, eppure se oggi mi dicessero che potrò giocare a God of War su PC non scoppierei più a ridere. Per Uncharted il discorso è addirittura più roseo: come scritto negli Spotlight, pare che a breve sarà proprio Nathan Drake ad approdare sulla nostra piattaforma preferita!

L'UTENZA PC HA FAME DI VIDEOGIOCHI PLAYSTATION ED È PRONTA A PREMIARE I TITOLI DI QUALITÀ

Horizon Zero Dawn ha fatto da apripista per quella che è una vera e propria rivoluzione.

Il vostro primo pensiero è andato a Bloodborne, non negatelo!

TOTAL WAR: WARHAMMER III

INFERNO GLACIALE

Siamo stati invitati a provare in anteprima alcune delle principali novità di Total War: Warhammer III, trascorrendo diverse ore in compagnia del capitolo finale della trilogia targata Creative Assembly. Che fortunelli, eh?

di Daniele "Alteridan" Dolce

È ormai più di un anno che facciamo i conti con questa maledetta pandemia. La crisi sanitaria globale ha stravolto tutti gli aspetti della nostra vita e ha interessato qualsiasi settore produttivo, compresa l'industria dei videogiochi. Una delle conseguenze di questa situazione è la rivoluzione che ha coinvolto gli eventi per la stampa. Per un titolo importante come Total War: Warhammer III non è difficile ipotizzare che in tempi migliori avremmo potuto partecipare a un vero e proprio press tour in presenza di sviluppatori e addetti ai lavori; invece questa volta ci siamo dovuti accontentare di un evento virtuale che ha permesso al sottoscritto di visionare una lunga presentazione video e di toccare con mano una versione in divenire dell'opera in lavorazione presso Creative Assembly, giocata in prima persona sì, ma via streaming attraverso la connessione diretta a una delle macchine messe a disposizione in remoto dal team di sviluppo.

SOLO QUESTI DUE BALUARDI SI FRAPPONGONO TRA I DEMONI E IL RESTO DEL MONDO DI WARHAMMER

Katarina è molto debole in uno scontro diretto, ma le sue magie sono devastanti.

LA MORSA DEL CAOS

Prima di tutto, è d'obbligo un breve preambolo circa la portata di questo strategico in tempo reale che andrà a concludere la trilogia ispirata al gioco di miniature da tavolo prodotto da Games Workshop. In quanto capitolo finale, Total War: Warhammer III rappresenta senza ombra di dubbio il titolo più ambizioso tra i tre, nonché quello in cui lo studio britannico si è sentito in dovere di sperimentare nuove soluzioni ludiche. Il gioco vedrà le armate di Kislev e del Grande Catai fronteggiare un'invasione demoniaca su larga scala da parte delle diverse forze controllate dai quattro grandi demoni del Caos. I due regni umani si ritroveranno dunque faccia a faccia con i servitori di Nurgle, il dio della malattia e della pestilenza, di Slaanesh, signore degli eccessi, di Tzeentch, il manipolatore di destini, e di Khorne, la divinità del massacro e del sangue. Solo i nostri due baluardi si frappongono tra i demoni e il resto del mondo di Warhammer, che potrebbe senz'altro capitolare se i servitori dei poteri perniciosi dovessero superare questa prima (e ultima) linea di difesa. Purtroppo durante questo primo appuntamento a cui abbiamo avuto il piacere di partecipare non è stato svelato nulla circa la campagna, che stando alle parole degli sviluppatori dovrebbe riservare più di qualche sorpresa anche ai veterani della saga. Di contro, Creative Assembly ha approfittato dell'occasione per presentare e farci toccare con mano una delle principali novità che verranno introdotte nel terzo Warhammer: le missioni di sopravvivenza.

Il patriarca fornisce bonus al morale delle unità vicine, ma è anche un ottimo combattente.

KATARINA CONTRO TUTTI

Queste battaglie speciali si discostano molto dagli scontri tradizionali della serie, tanto che durante la chiacchierata che ho avuto con il game director Ian Roxburgh e con il senior game designer Oscar Andersson (intervista nel TGM Incontra) mi è stato detto che le missioni di sopravvivenza sono state ideate al fine di assumere le caratteristiche di una boss

NON È STATO SVELATO NULLA CIRCA LA CAMPAGNA, CHE DOVREBBE COMUNQUE RISERVARE PIÙ DI QUALCHE SORPRESA

fight. Quindi, nelle intenzioni del team, tali battaglie saranno di gran lunga le più impegnative, segnando, allo stesso tempo, dei punti decisivi nella narrazione delle campagne di ciascuna fazione. Per esempio, durante uno di questi scontri bisognerà inviare il proprio esercito nel piano demoniaco dove risiedono le forze del Caos, guidando un'offensiva tanto avvincente quanto disperata contro la roccaforte del demone maggiore di turno. La versione di prova che ci è stata messa a disposizione dagli sviluppatori includeva proprio una missione da combattere dalla parte delle forze kislevite guidate da Katarina, zarina e potentissima strega dei ghiacci. L'obiettivo della battaglia era solo in apparenza semplice: bisognava farsi strada tra orde di demoni di Khorne, conquistando una serie di punti di controllo fino ad arrivare allo scontro finale con un temibile e terribile Assetato esaltato. Al contrario di quanto avverrebbe in una battaglia campale, però, qui il giocatore avrà accesso a una serie di strumenti e aiuti che gli renderanno la vita relativamente più facile. Anche la struttura della missione è di fatto molto diversa dal solito: in un certo senso, e almeno in questo preciso ambito, Total War: Warhammer III diventa quasi un incrocio tra il classico strategico in tempo reale a cui siamo abituati da un paio di decenni e una sorta di anomalo tower defense.

CONQUISTA E DIFENDI

Lo scontro tra kisleviti e seguaci di Khorne si è aperto con i primi che hanno guidato la controffensiva nel reame demoniaco di questi ultimi. Inizialmente, le forze guidate da Katarina comprendevano soltanto la fanteria pesante delle Guardie dello Zar, degli arcieri e due unità di Lancieri Alati,

...ma noi non daremo mai tregua ai seguaci di Khorne.

la caratteristica cavalleria leggera di Kislev utile a fiancheggiare i nemici. Con queste poche truppe è stato necessario conquistare il primo dei tre checkpoint abbattendo i demoni a difesa della roccaforte del Caos. A tal proposito, poco prima

I seguaci di Khorne non ci daranno mai tregua...

Un orso elementale contro l'Assetato esaltato. Posso già dirvi che vincerà l'animale mistico.

di mettere le mani sulla versione di prova, Al Bickham di Creative Assembly ci ha spiegato che durante queste missioni le unità nemiche saranno leggermente più deboli rispetto alla norma. Questo perché il gioco invierà costantemente orde di demoni per tentare di bloccare la nostra avanzata. Devo però ammettere di aver trovato questa soluzione da una parte intelligente, giacché sulla carta garantisce che il giocatore sia costantemente sotto pressione senza però farlo sentire impotente, dall'altra un po' sbilanciata a nostro favore. Difatti è stato abbastanza semplice eliminare gran parte dei nemici, subendo ben poche perdite tra i ranghi alleati. Tuttavia mi è stato assicurato che il team sta ancora lavorando al bilanciamento di tali missioni, pertanto le cose potrebbero senza dubbio cambiare da qui alla release. Ciò detto, una volta conquistato un punto di controllo, questo si trasforma in una sorta di quartier generale da campo. Da qui è possibile reclutare nuove truppe sempre più potenti in base al numero di checkpoint catturati, nonché erigere piattaforme difensive tra cui torri magiche, barriere e trappole varie. Come? Spendendo le risorse accumulate uccidendo i nemici e posizionando unità a difesa dei tre obiettivi. Le strutture servono a rallentare i nemici e permettere al resto dell'eserci-

IL TEAM STA ANCORA LAVORANDO AL BILANCIAMENTO DELLE MISSIONI, PERTANTO LE COSE POTREBBERO ANCORA CAMBIARE

L'incantesimo di Katarina colpisce un'area molto vasta, rallentando e danneggiando chiunque si trovi nella zona.

Preparare le difese prima della controffensiva dei demoni è vitale per riuscire a vincere.

to kislevita di avanzare sempre più verso il centro nevralgico della roccaforte. Diventa così essenziale lasciare alcune unità presso i checkpoint per evitare che i nemici sfondino sul retro e compromettano la missione. Pertanto, dal momento che le risorse possono essere impiegate anche per migliorare le armi e le armature delle truppe, una possibile tattica vincente potrebbe richiedere il potenziamento della fanteria pesante da lasciare a difesa dei punti di controllo, mentre le truppe più agili e versatili scortano Katarina verso lo scontro finale.

Quando arriva il demone maggiore la situazione si fa davvero seria.

SANGUE PER IL DIO DEL SANGUE

Dalla seconda metà della missione in poi, che in totale è durata poco meno di tre quarti d'ora, la situazione si è fatta decisamente più complessa. Questo perché accanto ai semplici demoni sanguinari e ai segugi di Khorne, si sono invitati alla festa anche i formidabili berserker e l'artiglieria pesante che spara i teschi dei caduti sui poveri kisleviti. Questi ultimi, però, non sono rimasti a guardare. Dopo aver conquistato il secondo checkpoint, e infine il terzo, ho potuto arruolare anche il patriarca, un eroe che fornisce bonus passivi alle unità amiche nelle vicinanze, la cavalleria pesante cavalca orsi, nonché il mitologico orso elementale, un essere di pura energia magica che da solo è in grado di tenere testa anche a un demone maggiore di Khorne. E difatti così è stato. Raggiunta la fase finale della missione con un orso elementale, alcune unità di cavalleria pesante, spalleggiate da un patriarca e dai poderosi Streltsi, fanteria pesante da tiro e da corpo a corpo armata di fucile-ascia (chi ha visto Agents of S.H.I.E.L.D. e conosce l'arma di Mack sa bene cosa intendo), Katarina ha potuto tenere testa alle truppe demoniache d'elite guidate dall'Assetato esaltato e sfruttare tutto il potenziale della nuovissima magia del ghiaccio. Si tratta di una sfera incentrata principalmente sul controllo della folla e sul potenziamento delle capacità difensive degli alleati: gli incantesimi possono infatti rallentare l'avanzata dei nemici, causare ingenti danni ad area diluiti nel tempo, nonché migliorare le difese corpo a corpo dei kisleviti a discapito però della loro capacità di movimento. La prova si è in ogni caso conclusa con la capitolazione delle forze del Caos, che nulla hanno potuto contro la potenza combinata delle unità kislevite, forti del supporto delle potenti stregonerie lanciate da Katarina, al di là del bilanciamento ancora da definire. Fatto sta che questo primo incontro con Total War: Warhammer III mi ha incuriosito, anche perché Creative Assembly sembra molto più disposta a sperimentare e mischiare così le carte in tavola. Il team britannico ha dichiarato che questo sarà il loro videogioco più ambizioso non solo per la quantità di contenuti che saranno disponibili al lancio, soprattutto sul fronte delle fazioni giocabili, ma anche sul versante delle novità introdotte. Le battaglie di sopravvivenza sono infatti solo una parte di ciò che attenderà i giocatori tra qualche mese, anche se non sappiamo ancora esattamente quando potremo mettere le mani sul prodotto finito. Nel frattempo, lo studio di Horsham ha promesso di continuare a presentare gradualmente le tante novità che andranno ad arricchire la formula tradizionale, e ovviamente noi saremo sempre pronti a tenervi aggiornati.

Genere: Strategico in tempo reale
Uscita: 2021
Prezzo: € 39,95
Sviluppatore: Creative Assembly
Produttore: SEGA
Requisiti minimi: N.D.
Requisiti consigliati: N.D.

IL CERCHIO DEL KILLER

Stavo bene prima di vedere in azione Deathloop, lo stiloso FPS di Arkane Lyon e Bethesda. Avevo metabolizzato il rinvio a settembre, ma l'anteprima cui ho assistito ha riaperto una ferita dolorosa.

di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

Mica male svegliarsi ogni giorno sulla spiaggia, Colt. Se non fosse per i pazzi che popolano l'isola di Blackreef e per Julianna, il sicario che non vede l'ora di massacrarti, ti invidierei.

BLACKREEF, WHERE THE PARTY NEVER ENDS

A pensarci bene però come si può invidiare il protagonista di Deathloop? Colt si ritrova imprigionato sull'isola di Blackreef da un loop temporale, non ricorda alcunché e l'unico modo che ha per uscirne è assassinare otto Visionari prima che il giorno finisca. Se fallisce, lui e tutta l'isola rivivranno quell'unica giornata all'infinito e non ha modo di aggirare il problema perché nemmeno morire pone fine alle sue pene: perire significa svegliarsi sul bagnasciuga e ripetere dal principio l'eterno valzer di sangue. In verità la morte è un alleato prezioso in Deathloop e lo diventa a maggior ragione dopo aver scoperto il Residuum, una risorsa sbloccabile a un certo punto della storia che consente di mantenere permanentemente armi, trinkets e poteri attraverso i loop. A inizio avventura, infatti, Colt è un killer ordinario, ma dipartita dopo dipartita diventerà sempre più forte e agile fino a trasformarsi nel più incredibile dei John Wick. Per fuggire dalla prigionia, tuttavia, non gli sarà sufficiente scatenare la sua furia omicida su tutto ciò che barcolla alticcio per l'isola di Blackreef, sebbene l'approccio ad armi spianate sia un'alternativa all'azione stealth. Tra un assassinio nell'ombra, una multikill spettacolare e l'hacking di una torretta difensiva, ogni run dev'essere sfruttata per esplorare l'isola, indagare sulle abitudini degli obiettivi e trovare indizi che permettano di impostare il loop perfetto. Il segreto di Deathloop è fare tesoro di ciascuna

Stanare Aleksis Dorsey non è semplice, ma si può anche fare piazza pulita e togliersi il pensiero.

> COLT È UN KILLER ORDINARIO, MA DIPARTITA DOPO DIPARTITA DIVENTERÀ SEMPRE PIÙ FORTE E AGILE FINO A TRASFORMARSI NEL PIÙ INCREDIBILE DEI JOHN WICK

L'anteprima era tratta da una versione PS5, ma è presto per giudicare tecnicamente l'opera. Promette bene, questo sì.

sconfitta utilizzando ciò che si è appreso per organizzarsi affinché si possano stanare gli otto Visionari quando si trovano nel posto giusto al momento giusto; i VIP, infatti, sono sparsi per quattro distretti (The Complex, Updaam, Fristad Rock e Karl's Bay) visitabili in un diverso momento della giornata (mattina, mezzogiorno, pomeriggio e sera) senza limitazioni di permanenza, quindi capire dove e quando trovare chi è fondamentale per ottimizzare il tempo a disposizione prima che la giornata finisca e il ciclo ricominci. Dal punto di vista della varietà ogni partita promette d'essere unica perché le aree cambiano a seconda di quando le si visita, inoltre la casualità è accresciuta dalla timida presenza di una generazione procedurale che, a quanto pare, dovrebbe riguardare l'equipaggiamento dei nemici ed elementi secondari. A tal proposito non posso non menzionare Julianna Blake, la variabile impazzita dell'esperienza. La spietata assassina può essere mossa dall'IA o da un altro giocatore nella modalità Break the Cycle, la campagna principale, ma indipendentemente da ciò il suo compito sarà sempre lo stesso: impedire l'interruzione del loop. Se la prospettiva di un simile PvP facoltativo è allettante, le cose si fanno ancora più eccitanti

Alcune categorie di armi permettono il dual wield.

se si pensa che sarà possibile usare Julianna per invadere la partita di un altro giocatore e rovinargli i piani nella modalità Protect the Cycle. Come se non fosse abbastanza, la nemesi di Colt svolge anche un ruolo di rilievo nel mistero che dovremo risolvere un loop alla volta durante la main campaign.

La sfida nella sfida con Julianna sarà un incubo ricorrente per Colt.

L'ULTIMA FATICA DI ARKANE LYON È UN IMMERSIVE SIM SUI GENERIS, OLTRE CHE LA PIÙ SELVAGGIA RIVISITAZIONE DEL GENERE DA PARTE DELLO STUDIO

SE NON RIESCI AL PRIMO TENTATIVO... MUORI, MUORI ANCORA

Non posso né voglio rivelare dettagli della trama, ma posso sbottonarmi su vari aspetti del gameplay come le classi di armi presenti. Colt potrà contare su machete, pistole, SMGs, mitragliatrici, fucili, fucili a pompa, spara chiodi con silenziatore, granate dal doppio effetto, torrette automatiche e l'Hackamajig, uno strumento in grado di sbloccare porte o creare distrazioni sfruttando gli elementi dell'ambiente circostante. Questo arsenale va usato in combinazione con gli Slabs, rari artefatti che donano dei superpoteri al protagonista come la capacità di riavvolgere il tempo dopo la prima morte e ottenere una seconda chance, il teletrasporto, l'invisibilità, il potere di collegare i nemici per sistemarli tutti con un colpo solo o quello di scagliarli in aria. A tutto questo ben di Dio vanno aggiunti i Trinkets, item di rarità variabile equipaggiabili in determinati slot con cui personalizzare il proprio loadout potenziando le armi, i poteri speciali e le abilità fisiche di Colt. Qualche esempio? Il salto doppio o l'incremento del mana massimo (probabilmente la risorsa necessaria per utilizzare le abilità speciali). All'evento c'erano due ciceroni d'eccezione, il game director Dinga Bakaba e l'art director Sebastien Mitton. Il duo ha confermato che l'ultima fatica di Arkane Lyon è un immersive sim sui generis, oltre che la più selvaggia rivisitazione del genere da parte dello studio. Il peculiare action-shooter ha permesso ai ragazzi di Lione di togliere il freno a mano alla fantasia e di assumersi dei rischi creativi creando un'esperienza originale, una sorta di Cluedo al contrario dove, a forza di fallimenti, il giocatore arriverà al punto in cui sarà in grado di completare la sua missione in un'unica entusiasmante run (Julianna permettendo). Tra le varie descrizioni emerse durante la preview passiva credo che "Dishonored con le pistole" riassuma perfettamente ciò che ci attende sull'oasi del party eterno, Blackreef, un luogo dove un ispirato stile anni '60 in salsa retro-futuristica dona un fascino unico all'anarchico intreccio di scenari in cui la violenza efferata è l'unico idioma compreso. Al netto di qualche dubbio sull'IA dei nemici comuni, gli Eternalisti, e tenendo conto che finora ne abbiamo solo scalfito la superficie, le impressioni sono decisamente positive: Deathloop potrebbe rivelarsi una gradita sorpresa per gli amanti dei gameplay più unici che rari. Previsto dal 14 settembre 2021 in esclusiva temporale su PS5/PC e dal 21 maggio 2022 sulle altre console, il gioco sfrutterà il feedback aptico del DualSense per ammaliare i sensi del giocatore con un tourbillon di sorprese una più stilosa dell'altra. Anche se è troppo presto per giudicare, Deathloop sembra uno spettacolare concentrato di personalità, passione, creatività e voglia di stupire, ha intenzione di distinguersi dalla massa e per farcela si servirà di ogni mezzo, come un level design d'autore – il marchio di fabbrica di Arkane Studios - in cui ogni ambientazione è studiata per prestarsi a una gran varietà di approcci e strategie. Deathloop racchiude in sé l'adrenalina del cacciatore e l'angoscia della preda allo stesso tempo, è un tarantiniano caleidoscopio di idee, violenza e stile, è un immersive sim cool ed effervescente proprio come gli Swinging Sixties da cui trae ispirazione e chissà quante altre definizioni ancora, ma soprattutto è il prossimo ambizioso progetto dei creatori di Dishonored. Guai a sottovalutarne le potenzialità: Bakaba, Mitton e soci sanno il fatto loro.

Deathloop è anche investigazione, puzzle, raccolta di indizi e utilizzo della materia grigia. Propria e altrui, sì.

Volevo parlare dell'ambientazione, ma guardando quei due riesco a pensare solo come li ucciderei.

Genere: FPS, Immersive Sim
Uscita: 14 Settembre 2021
Prezzo: € 59,99
Sviluppatore: Arkane Studios
Produttore: Bethesda Softworks
Requisiti minimi: N.D.
Requisiti consigliati: N.D.

GETSUFUMADEN: UNDYING MOON

IL VERO CAVALIERE DELLA LUNA

Era lì nell'olimpo degli eroi dimenticati assieme a Takamaru di Nazo no Murasame Jou, ma Konami ha pensato di richiamare il buon vecchio Fuma dalla pensione. Era ora!

di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

Mi rendo conto che il personaggio possa creare confusione nella mente dei più giovani: così come il collega spadaccino Takamaru, Fuma è un personaggio proveniente dall'oscuro passato del Famicom, quello mai giunto in occidente. È anche lecito confondere il titolo del gioco originale (Getsu Fuuma Den, ovvero La leggenda del demone del vento lunare) con il quasi omonimo Genpei Touma Den di Namco, arcade tanto celebre in patria quanto sconosciuto nel resto del mondo, improvvisamente reso famoso dal successo della serie Hi-Score Girl. La somiglianza tra i due giochi, tuttavia, si limita all'assonanza tra i nomi, giacché l'avventura originale del nostro amico Fuma mostra piuttosto marcate similitudini con Kenseiden, un gioco per Master System che condivide la medesima struttura da platform non lineare, con un percorso da decidere su una mappa strategica costellata da stage liberamente esplorabili. Fuma, per dovere di cronaca, è basato sul vero Kotaro Fuma, una figura storica le cui gesta a metà tra realtà e folklore sono state romanzate in forma videoludica più e più volte durante gli anni, vedi le serie World Heroes di ADK per Neo Geo o la saga di Sengoku Basara, il clone di Shin Sangoku Musou griffato Capcom che spinge forte il pedale della megalomania più folle e divertente.

LA LUNA NON MUORE MAI

Cosa ci fa il protagonista di un gioco d'azione uscito nel 1987 ai giorni nostri? Diventa la star di un nuovo roguelite, naturalmente, e badate bene: GetsuFumaDen: Undying Moon è la cosa più vicina a un nuovo Castlevania firmato Konami che giocherete l'anno prossimo. O dopo aver letto queste righe qualora amiate divertirvi su PC, visto che il gioco sarà disponibile con Accesso Anticipato su Steam dal 13 Maggio. Nonostante la data dell'effettiva pubblicazione possa sembrare lontana, già adesso il gioco pare estremamente promettente grazie a un'azione arcade furiosa che lascia però lo spazio a un'attenta pianificazione, una struttura che lo pone idealmente sullo stesso piano dell'acclamatissimo Dead Cells. La storia si allaccia a quella dell'antico predecessore: il demone Ryukotsuki si è svegliato dopo un sonno millenario nel Giappone del quindicesimo secolo, scardinando le porte dell'inferno e riversando sulla terra una stirpe di demoni. Avendo perso due fratelli nel tentativo di fermarlo, Fuma accetta il ruolo di leader del clan Getsu e parte a sua volta alla carica, nel tentativo di arginare l'assalto infernale laddove il resto della famiglia ha fallito. Non finirà bene, visto che il giovane ninja dovrà morire

Quel bruto avrebbe la meglio in un corpo a corpo, ma l'ho avvelenato e attendo di sferrare il colpo di grazia. I ninja sono scaltri!

No, non è un'illustrazione, si tratta "solo" del primo boss. Stilisticamente GetsuFumaDen: Undying Moon già da ora non ha rivali.

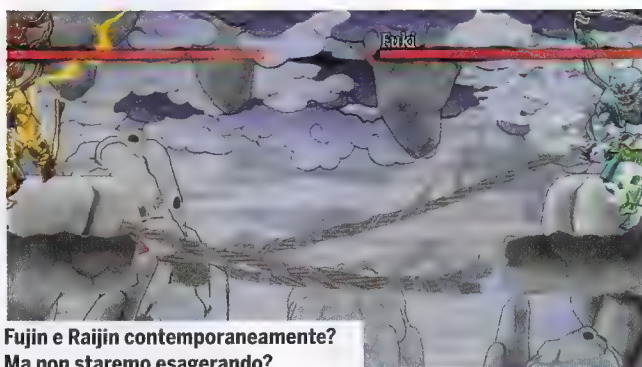
LA COSA PIÙ VICINA A UN NUOVO CASTLEVANIA FIRMATO KONAMI CHE GIOCHERETE L'ANNO PROSSIMO

Distruzione! Quando un nemico è in stato di rottura può essere finito con questa spettacolare onda d'orto, danneggiando i suoi "colleghi" nei paraggi.

Avanti, fatti sotto!

più volte durante l'avventura, soverchiato dalla potenza e dal numero dei nemici. Ogni morte però sarà seguita dalla rinascita, lì nella dimora del clan Getsu, dove poco alla volta potrà rafforzare il suo corpo e la potenza dell'arsenale per compiere progressi sempre più significativi sulla strada che lo porterà al conspetto della mente a capo delle forze infernali. L'importante è non demordere e fare tesoro di ogni

UN ROGUELITE CHE HA TUTTE LE CARTE IN REGOLA PER BISSARE IL SUCCESSO DEL COLLEGA HADES

sconfitta, un imperativo in questa tipologia di giochi. Fuma inizia ogni sortita con una katana consumata, ma i livelli generati casualmente nascondono diverse occasioni per acquisire nuove armi principali e secondarie, da costruire e potenziare una volta riportate alla base un numero sufficiente di progetti e materiali. Già adesso la dotazione appare soddisfacente, e ogni strumento vanta abilità innate e una lunga serie di caratteristiche da sbloccare con il tempo; in più nuove armi verranno aggiunte durante lo sviluppo del gioco. Fuma ne può equipaggiare due per tipo, da alternare a seconda della situazione per eliminare i nemici con la versatilità di un ninja navigato: che si tratti di indebolire un colossale oni con una tempesta di kunai avvelenati o infilzare una serie di scheletri dalla distanza di sicurezza offerta dalla lancia, l'armamentario di GetsuFumaDen offre una vasta gamma di opzioni con cui sbizzarrirsi, anche perché ogni arma melee vanta una mossa unica al di là delle classiche combo, espandendo le abilità marziali del protagonista con schivate, parate e colpi speciali assortiti. A queste si sommano le sue doti atletiche, anche loro destinate a migliorare con il passare del tempo; a tal proposito è bene segnalare che il gioco sfrutta la totalità degli input offerti dal pad Xbox 360 usato in sede di anteprima, arrivando a scomodare l'analogico destro per sbirciare oltre la schermata attuale ed evitare cadute nel vuoto o spiacevoli incontri con

Fujin e Raijin contemporaneamente? Ma non staremo esagerando?

nugoli di demoni. Assente (momentanea?) la possibilità di rimappare i comandi da tastiera, ponendo l'enfasi sul joypad: una scelta comprensibile vista la natura arcade del gioco, destinata però a suscitare qualche lamentela da parte degli utenti PC più integralisti.

MAI COSÌ BELLO

Artisticamente GetsuFumaDen: Undying Moon è una vera gioia per i sensi, con uno stile grafico che ricorda le grottesche rappresentazioni del jigoku (inferno) nell'arte ukiyo-e a cavallo tra i periodi Edo e Meiji, mentre litanie e strumenti caratteristici donano la giusta solennità alla colonna sonora. Il risultato è spettacolare, specialmente sotto il profilo visivo: la grafica è completamente poligonale sebbene la struttura rimanga ancorata agli stilemi dei giochi di piattaforme bidimensionali, ma la sensazione è quella di trovarsi all'interno di un dipinto in movimento, dove piccoli particolari animano il fondale mentre l'area di gioco viene sferzata da pioggia battente o avvolta da mefitiche esalazioni, conservando comunque una leggibilità esemplare. Per tacere degli incontri con i grotteschi boss, vere e proprio opere d'arte in grado di rivaleggiare con le aberrazioni dipinte da Vanillaware nel sempre ottimo Muramasa: The Demon Blade. È ancora presto per valutare il gioco nella sua interezza perché armi, livelli e personaggi giocabili saranno implementati da qui alla data di pubblicazione effettiva, ma vi consigliamo di tenere d'occhio il nuovo sforzo di Konami: GetsuFumaDen: Undying Moon ha tutte le carte in regola per bissare il successo del collega Hades.

Le icone in basso rappresentano il sistema di potenziamenti raggiunto nell'attuale run. Si attivano progressivamente come in Gradius, tanto per restare in casa Konami.

Genere: Metroidvania, Roguelite
Uscita: 13 maggio 2021 (Accesso Anticipato)
Prezzo: € 24,99
Sviluppatore: Konami, GuruGuru
Produttore: Konami
Requisiti minimi: Intel Core i5-4440 / AMD Athlon 300GE, 8 GB di RAM, GeForce GTX 1050 / Radeon RX 560
Requisiti consigliati: Intel Core i5-6400 / AMD Ryzen 3 2300U, 8 GB di RAM, GeForce GTX 1660/ Radeon RX 580

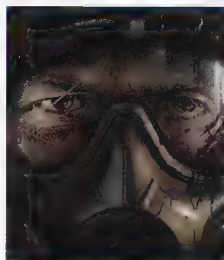
FACCE DA TGM

A cura di **Mario "Il-Variety" Baccigalupi**

L'ONDA LUNGA DELL'HYPE

1

S.T.A.L.K.E.R. 2

È lì, in cima ai pensieri di tanti in redazione. Speriamo onori la grandezza del suo nome.

2

DYING LIGHT 2

Azione sempre "viscerale", è il caso di dirlo, ma il parkour urbano sembra quasi à la Mirror's Edge.

3

DEATHLOOP

Concept Immersive-sim sempre nel cuore di Arkane, ma proposto con diversi spunti bizzarri.

4

FAR CRY 6

La formula pare la stessa, ma Ubisoft prova a svecchiarla con invenzioni per armi ed equipaggiamento.

UNCHARTED 4: FINE DI UN LADRO

Al momento di scrivere aspettiamo conferma. In caso, un inchino per l'arrivo di Nathan su PC.

BUYNOW

Data	Gioco
1 Giugno	Capcom **Ghosts 'n Goblins Resurrection**
1 Giugno	Streum On Studio/Focus Home Interactive **Necromunda: Hired Gun**
2 Giugno	Blizzard Entertainment **WoW The Burning Crusade Classic**
4 Giugno	CI Games **Sniper Ghost Warrior Contracts 2**
8 Giugno	ZeniMax Online/Bethesda **The Elder Scrolls Online: Blackwood**
8 Giugno	Torn Banner/Tripwire, Deep Silver **Chivalry 2**
10 Giugno	Koei Tecmo Games **Ninja Gaiden: Master Collection**
11 Giugno	Arc System Works/Bandai Namco **Guilty Gear Strive**

BESTEARLYACCESS

My Beautiful Paper Smile

Un'avventura d'orrore distopico disegnata a mano. Lo studio è lo stesso del bel Night in Riverager.

GetsuFumaDen: Undying Moon

Torna Getsu Fuma, folgorando il nostro Dan Hero. Ne parliamo nei reportage.

Tiny Bunny

Visual novel horror interattiva con tante diramazioni non lineari. Eccellenti gli artwork animati.

Blade and Sorcery

Ben lontano dal gioco completo, ma questo violento fantasy VR è il più ardito nell'uso della fisica.

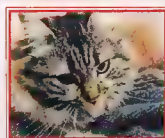
Roboquest

Poteva mancare l'ennesimo roguelite? Questo è valido e ha la forma di FPS tra robot da guerra.

DAYS THAT WILL COME

Nella cover story abbiamo voluto rimarcare come il PC gaming, se possibile, sia diventato ancora più centrale con l'arrivo delle ex esclusive PlayStation, fattore al tempo stesso comprensibile e sorprendente. D'altra parte, ognuno di questi giochi merita i riflettori su di sé, cosa vera anche per Days Gone: non un capolavoro, come ci racconta Paolone, ma un mix ragionato di spunti survival e aspetti che, nonostante le sembianze open world, si muovono al ritmo meno dispersivo di un action adventure. TGM 382 è poi potentissimo per anteprime e recensioni: Alteridan ci racconta cosa aspettarsi dal nuovo matrimonio tra Warhammer e Total War (approfondito nel TGM Incontra), Alessandro si sfrega le mani per Deathloop di Arkane e Danilo, beh, è così eccitato per il nuovo roguelite di Konami che è tornato a desiderare di essere Fuma... Shepard, invece, guida le review col suo navigato ruolo di Comandante, seguito dal giudizio definitivo su REVillage e una marea, e ribadisco una marea, di giochi che meritano attenzione: Total War Rome Remastered, Nier Replicant, Biomutant, R-Type Final 2, Necromunda Hired Gun, G'nG Resurrection,Warhammer Age of Sigmar:SG. Shin Megami Tensei 3 HD, Subnautica BZ, Legend of Keepers e King of Seas. Che dite? Sembra una lista? Beh, pensate che diversi giochi non sono nemmeno citati, tanto grande è un comparto prove che, con le Rece in Breve di Kommissario (in collaborazione con Stefano per Returnal) e la Review C64 di Paolo (davvero pazzesco il titolo di questo mese) arriva al record di 30 pezzi! Non meno tosto il resto di TGM, tra analisi hardware, lo spassoso Bovabyte, il TGM Classic, Dan Hero che inizia il viaggio quantistico nella carriera di David "Elite" Braben, le "sim alternative" che solo la VR può offrire, DocManhattan che prosegue nelle rievocazioni di Tomb Raider e, infine, Sabaku che riflette sullo sciagurato tentativo di Sony di danneggiare la sua stessa storia. Tanti freschi frutti della passione, perfetti per questo inizio estate. ***Mario Baccigalupi.***

MENTRE IL NUMERO DI TGM ERA IN PREPARAZIONE...

Mario "Il Variety" Baccigalupi
Dopo aver stressato i rivenditori per mesi, ha fatto sua una RTX 3070 a un prezzo quasi da listino. Adesso si è ricordato di non avere il tempo per godersi i giochi per cui l'ha comprata. Amarezza.

Danilo "Dan Hero" Dellafrana
Quando i coetanei si vestivano da Zorro, alle elementari il piccolo Dan Hero desiderava essere Kotaro Fuma. Meno male che Undying Moon si sta rivelando un gioco coi fiocchi.

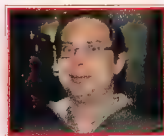
Nicolò "Solar Nico" Paschetto
Questo mese Solar è tornato tra le stelle per scoprire di nuovo la galassia e le sue civiltà con Stellaris, mentre per i suoi esercizi di fitness ha puntato su Until You fall per Quest 2.

Gian Filippo "k3lpie" Saba
Dopo una fuga dalla dipendenza durata mesi, Filippo è sfortunatamente ricaduto nel baratro del competitivo. Voleste malauguratamente cercarlo, lo troverete a soffrire su League of Legends.

Simone "Wolfy3547" Rampazzi
Sebbene si sia parlato di tante novità nel corso del mese, al nostro Simone è rimasta impressa solo una cosa: navigare nel ruolo di pirata per le acque dell'italianissimo King of Seas!

Gabriele "Lelle" Barducci
Tra lycans affamati e innumerevoli cicli di gioco su Returnal, è stato un periodo piuttosto pieno per Gabriele. Dopo il matrimonio pensava di riposarsi, povero illuso, e invece...

Alessandro "Paul Petta" Alosi
Ladro, killer e Comandante di una nave spaziale, Ale non s'è fatto mancare nulla questo mese, a parte un sacco di dormite ormai irrecuperabili, proprio come il backlog e la forma fisica.

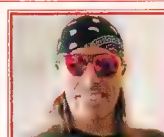
Daniele "Kommissario" Cucchiarelli
Kommissario è disperso in un luogo imprecisato della Romania. Voci dicono si sia fidanzato con una donna del posto, alta oltre due metri e molto, molto affettuosa. Fin troppo, poverino.

Paolo "Paolone" Besser
È stato impegnatissimo a combattere i mostri: quelli di Metro Exodus EE, di Monstro Giganto e Days Gone, anche se il più temibile di tutti è stata la chiusura del nuovo numero 1 di Zzap!

Daniele "Alteridan" Dolce
Da appassionato di fotografia virtuale, Daniele ha atteso l'arrivo di Days Gone su PC per dare sfogo alla sua vena creativa. Scattare foto nell'Oregon pieno si zombie è pure pericolosissimo!

Erica "Moory" Mura
Dopo aver finito Chicken Police, Erica è entrata in un tunnel di giochi noir e polizieschi con pennuti come protagonisti. Da un po' di tempo guarda con circospezione i piccioni per strada.

Stefano "Lynch" Calzati
Calzati non ama ripetersi ma ha amato il loop di Returnal, folgorato da cicli di morte, resurrezione e piogge di proiettili. Chissà che Sony non decida di portarlo su PC, prossimamente...

Marco "End" Ravetto
Mese di grandi manovre per Marco, che ha riesumato dal fondo di un armadio la mimetica de servizio militare per prepararsi ad affiancare i soldati protagonisti di House of Ashes.

Claudio "MaGIKLauDe" Magistrelli
Dopo lo spassoso Say No! More, Clod ha imparato a non sovraccaricarsi di lavoro. Unica eccezione: leggere il fumetto Batman/Fortnite per Antica Libreria di TGM. Trovate tutto sul sito!

Emanuele "Triqui" Feronato
Uno dei pochi a non aver ancora completato Returnal, si arrampica sugli specchi con scuse patetiche, colpevolizzando la redazione di assegnargli troppe review. In realtà è solo scarso.

Marco "Brom" Bortoluzzi
Dopo aver consegnato l'ultimo articolo per lo scorso numero, Marco ha detto "ho sonno, vado un pochino a letto" e ha dormito per una settimana. Al risveglio si è mangiato un tavolo.

MASS EFFECT LEGENDARY EDITION

UNA **GALASSIA** DA **RIVIVERE**

La nostalgia è un tema ricorrente in questa recensione, non può essere altrimenti giacché riguarda la sacra Trinità sci-fi in versione remaster. Già, proprio quei tre Action RPG di BioWare che compongono una saga affettivamente importante per un'infinità di cosmonauti digitali. I primi tre Mass Effect sono da considerare un fenomeno di massa più che una mera trilogia, ma soprattutto, grazie all'imperituro affetto dei fan verso il Comandante Shepard e il suo equipaggio, una delle dimostrazioni più genuine di quanto noi videogiocatori sappiamo legarci ai titoli e ai personaggi capaci di emozionarci. Quella tra la comunità e il franchise di Mass Effect è una connessione sicura e indissolubile, a distanza di tutti questi anni rimane ancora traccia della passione che la alimenta fin dal 2007 perché è un rapporto che travalica i difetti tecnici ed è sordo alle polemiche, ignora i bug e, spesso, persino i passi falsi di una compagnia su cui, una volta, non avremmo esitato a puntare ogni risparmio giacché il ricordo di ciò che è stato non si può incrinare come invece può accadere con la fiducia in ciò che sarà. Noi videogiocatori lo sappiamo bene, e forse pure BioWare l'ha imparato. D'altro canto perfino ai confini della galassia sanno che con i sentimenti videoludici non si scherza, ed è per questo motivo che alcune operazioni commerciali sono più rischiose di altre. È inutile girarci intorno: promettere è facile, ma quando poi bisogna ammodernare il passato senza mancare di rispetto a lui e, di conseguenza, a milioni di memorie pronte a infuriarsi allora è tutto un altro paio di maniche. Partendo da questi presupposti, dunque, emergono due concetti: Mass Effect Legendary Edition rappresenta l'apoteosi delle remastered pericolose e, forse, anche l'occasione giusta per BioWare di iniziare a ricucire il rapporto con chi, fino a qualche passo falso fa, l'avrebbe seguita ovunque senza alcuna titubanza, addirittura lassù nell'Universo dove, nell'oscurità più impenetrabile, immota nel suo sonno vecchio di 50.000 anni, la morte attende di destarsi.

BIOWARE ED ELECTRONIC ARTS PUNTANO MOLTO SULLA NUOVA VERSIONE DELLA SACRA TRINITÀ SCI-FI PER ECCELLENZA

MI SEI MANCATO, SHEPARD

È proprio da quelle remote profondità cosmiche che torna il Comandante Shepard ed è esattamente lì che mira a trascinarci ancora una volta. Togliamoci il dente, dai: Mass Effect Legendary Edition è una raccolta mastodontica che sfrutta il rinnovato splendore dei primi tre capitoli (cui vanno aggiunti più di 40 DLC, ma non un troppo malconcio Pinnacle Station) per ammaliare vecchi e nuovi fan senza distinzioni.

Con la space opera magna rimasterizzata tra le mani e un bruscolino di nostalgia negli occhi, m'accingo a raccontarvi com'è tornare a bordo della Normandy nei panni del Comandante Shepard.

Naturalmente la remaster non porta con sé solo un miglioramento grafico dell'odissea nata nel 2007 e conclusasi nel 2012, c'è molto di più nei 100 GB di download che bisogna pazientemente sciropparsi prima di poter doppio cliccare sul launcher unico e catapultarsi nello spazio scegliendo liberamente da dove cominciare. Ovviamente, come in passato, è consigliabile completare i tre giochi in ordine e importare di volta in volta i salvataggi per influenzare lo svolgersi della storia sulla base delle proprie decisioni, ma farlo non è obbligatorio. Inoltre, nel caso si cominciasse dal secondo o dal terzo Mass Effect, c'è la possibilità facoltativa di gustarsi Mass Effect Genesis I e II di Dark Horse, dei fumetti interattivi che riassumono gli eventi dei capitoli saltati e permettono di effettuare le scelte principali proprio come se avessimo giocato e finito i giochi. Comodo, nevvero? Sicuramente sì, eppure ritengo sia un delitto non vivere in prima persona la caccia a Saren il rinnegato o privarsi del piacere di conoscere Miranda e l'Uomo Misterioso. Sostengo ciò perché basta veramente poco per notare l'impegno profuso da BioWare in un progetto che, da qualunque lato lo si osservi, più che una rimasterizzazione sembra un'appassionata celebrazione.

IL DESTINO DEL PRIMOGENITO

Tra tutti, il primo Mass Effect è quello più cambiato lato gameplay e, a conti fatti, le migliorie funzionano perché lo allineano – non solo idealmente – ai due capitoli successivi in modo quasi naturale. L'esperienza trae vantaggio dalle modifiche perché le permettono di togliersi di dosso i cumuli di polvere senza renderla eccessivamente frenetica. Dall'impostazione dell'HUD durante la pausa tattica all'inventario ampliato passando per il fatto che ogni classe può usare qualsiasi tipologia di arma senza penalità (i limiti riguardano le specializzazioni), dal feedback al volante del Mako alla risposta degli input, dal comportamento in battaglia dei compagni alla gestione delle coperture, è lapalissiano come gli elementi di gioco rifiniti siano una moltitudine. Il risultato di tutti questi piccoli e grandi cambiamenti è un primo Mass Effect decisamente meno spigoloso, meno ostico se vogliamo, sicuramente meno scorbutico durante i combattimenti ma comunque fedele alla propria natura di Action GdR più orientato al gioco di ruolo (perlomeno rispetto ai successori, ecco). I cambiamenti riguardano inoltre il bilanciamento delle armi e i vari cooldown (tendenzialmente diminuiti), la rigenerazione degli scudi e l'aumento della precisione di alcune bocche da fuoco, senza contare il miglior feeling quando si spara e il drastico taglio dei tempi morti, come ad esempio i caricamenti in ascensore che ora non rischiano più di farti addormentare davanti allo schermo. Anche l'impianto sonoro è stato adeguato ai tempi moderni, difatti ora le cutscene e i combattimenti si avvantaggiano di un campionario di effetti sonori più coinvolgente. Chi ha giocato gli originali sa fin troppo bene che la saga di Mass Effect, nel bene e nel male,

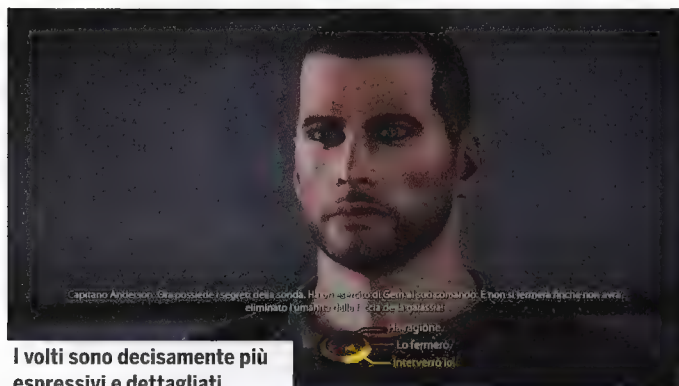
si è evoluta nel corso della trilogia attraverso diversi cambiamenti anche importanti, come ad esempio il passaggio dal sistema di raffreddamento delle armi del primo alle capsule termiche del secondo. Queste differenze sostanziali sono presenti nella Legendary Edition perché l'obiettivo degli sviluppatori è chiaro: ammodernare i tre giochi per permettere a tutti di goderseli nella loro versione migliore grazie alle nuove tecnologie, ma senza rovinare ciò che ha reso memorabile la saga. Le modifiche al primo capitolo (quello che a causa dell'età ha richiesto l'intervento più invasivo) hanno lo scopo di rendere più coesiva e complessivamente migliore l'intera epopea, sicché credo vadano inquadrate come parte di un disegno più grande che abbraccia tutti e tre i titoli, non uno solo; dopo averci messo mano e dopo aver fatto un confronto con gli originali, non penso di esagerare affermando che BioWare è riuscita nel suo nobile intento: pur mostrando tuttora i suoi annetti, oggi il primo Mass Effect risulta assai più agile e spigliato nell'alzare il sipario sulla battaglia contro i Razziatori.

Eden Prime merita davvero il suo nome, ora.

IL PRIMO MASS EFFECT, IN PARTICOLARE, HA VISTO MOLTE MIGLIORIE E RIFINITURE AL SUO GAMEPLAY, OLTRE CHE ALL'ASPETTO VISIVO

CIAK: ODISSEA NELLO SPAZIO

Una delle caratteristiche migliori di Mass Effect riguardava la spettacolare messa in scena, non c'è dubbio: a suo tempo la grandiosa saga spaziale ci catapultò dentro uno show capace di non sfigurare in una gara contro le grandi opere cinematografiche. Sotto questo punto di vista la Legendary Edition ce la mette tutta per non rovinare maldestramente l'epico fascino della regia originale, mettendo subito in chiaro l'evidente lavoro di cesello svolto dagli scalpellini BioWare sulle inquadrature, sulla gestione della visuale in combattimento e sull'atmosfera. In generale, in tutti e tre i titoli, si respira un profondo rispetto per la visione artistica e le peculiarità estetiche degli originali, e l'odissea di Shepard, Garrus e compagnia è avvincente proprio come quindici anni fa. A proposito di pàthos gran parte del merito è da attribuire al vero protagonista della festa, quel comparto grafico zeppo di miglioramenti che faranno la gioia di molti. Il balzo in avanti per quanto concerne l'impianto tecnico è palese quanto la tendenza alla rissa di Wrex, già solo il fatto di schizzare a bordo della Normandy per la Via Lattea in 4K UHD @60fps (il frame rate è solido durante l'azione, scende a 30fps giusto durante le cutscenes con la configurazione di prova) è degno di #respect, ma la lista delle prelibatezze tecniche comprende il supporto all'HDR, modelli 3D più dettagliati, texture migliori o addirittura rifatte, effetti particellari/volumetrici e shaders aggiornati, una realistica gestione di luci/ombre che dona tutt'altro fascino tanto agli interni quanto agli esterni, feedback visivo dei materiali e delle superfici nettamente superiore (sia organiche che sintetiche) e, giusto per chiudere l'elenco, anti-aliasing, occlusione ambientale e tutto il cucuzzaro di post-processing. Tra personaggi e ambientazioni aliene il tempo sembra essere trascorso al contrario in questa Legendary Edition, l'abbellimento dei mondi è tanto convincente quanto aderente al ricordo di quelle inospitali silhouette e lo stesso si può dire dei personaggi principali giacché, fra espressività e realismo dei volti ma non solo, i passi in avanti sono da giganti. Per quanto riguarda l'hardware il gioco non è particolarmente esigente, com'è lecito attendersi e come dichiarano i requisiti PC minimi/consigliati. L'unica risorsa di cui bisogna disporre a volontà è il tempo perché tra storia principale, missioni secondarie e contenuti extra, non è impossibile superare il centinaio di ore di gioco e avere ancora qualcosa da fare da qualche parte nella Via Lattea. Parlando di contenuti c'è il Photo Mode ma non il multiplayer di Mass Effect 3, tuttavia questa mancanza non impedisce alla Galassia in Guerra del terzo capitolo di funzionare perché la dinamica è stata ribilanciata per essere influenzata dalle nostre azioni durante l'intera trilogia. Chi – sciagurato! – partirà direttamente da Mass Effect 3 dovrà

Entrare e uscire da una copertura è una delle azioni migliorate.

I volti sono decisamente più espressivi e dettagliati.

L'HUD del primo è praticamente uguale a quello degli altri due capitoli.

completare quasi tutti gli obiettivi qualora volesse assistere al finale in cui... ops, a momenti mi scappa lo spoiler.

LA SPACE OPERA SVIZZERA

Preso come sono dalla voglia di tornare in orbita quasi mi dimenticavo: Mass Effect Legendary Edition prevede un editor unificato con cui personalizzare il/la Comandante Shepard. Chi ha un debole per la personalizzazione può sbizzarrirsi con diverse opzioni fisiche e portarsi dietro il pg con tutto ciò che lo riguarda per l'intera trilogia grazie a un codice. Si tratta di una feature interessante per chi ama crearsi un personaggio su misura, e sembra quasi voler mettere subito in chiaro il concetto che ogni singolo Mass Effect è un ingranaggio che permette il funzionamento della più maestosa e avvincente space opera videoludica di tutti i tempi. In fondo però è proprio questo che rappresenta l'immortale saga di BioWare e Mass Effect Legendary Edition è il modo migliore per rivivere o vivere per la prima volta un'esperienza che, oggi come ieri, sa regalare emozioni forti. Al netto di un disguido con l'HDR del gioco (gli screenshot ne sono privi proprio per questo), qualche minuscolo dubbio sul tempismo del doppiaggio in alcuni punti del primo e delle animazioni che sporadicamente si perdono via quando si saltano i dialoghi rapidamente, grossi problemi tecnici non ne ho riscontrati, anche perché

QUESTA RACCOLTA È PIÙ DI UNA REMASTER, È L'INCONSCIA PERVERSIONE DI OGNI APPASSIONATO DI AVVENTURE NELLO SPAZIO

non sono pochi i bug sistemati durante il restauro. Sui tre giochi invece non credo sia il caso di dilungarsi oltre, la loro qualità non si può mettere in dubbio. Nell'insieme Mass Effect Legendary Edition appare una raccolta tecnicamente solida, ben confezionata, appassionata e sicura di sé nel restituirci il mito nella sua veste migliore ma, al contempo, desiderosa di non intaccare il fascino che l'ha reso immortale per far sì che qualsiasi generazione possa goderselo. È inoltre un'edizione comprensiva di tutto ciò che un vero appassionato di Shepard può desiderare, quindi al di là di ogni ragionevole dubbio il suo acquisto dipende in buona parte da quanto i cambiamenti descritti allontanano questa trilogia da quella che ognuno di noi custodisce nella memoria. Non sono sicuro che questa Mass Effect Legendary Edition basterà a BioWare per ricucire il rapporto con i tanti cuori infranti là fuori, ma adesso non ha alcuna importanza; ciò che conta è la tanta passione di cui è intrisa questa remaster che è più di una remaster: i miglioramenti tecnici sono stati implementati senza strafare ma anzi con maestria, parimenti a dei cambiamenti al gameplay – principalmente nel primo capitolo, come già detto – e delle migliorie sparse tra qualità della vita e bilanciamenti che, nel computo globale, contribuiscono a dare una forma piacevolmente omogenea e contemporanea alla trilogia senza rovinarne l'antica essenza. Non ogni ruga causata dal tempo può essere nascosta o cancellata dal sapiente make-up ma, nonostante ciò e un'IA di nemici e compagni che avrebbe potuto essere migliorata molto di più, l'impressione è che il feeling con i tre episodi sia molto buono. Impersonare il Comandante Shepard regala le stesse vibranti sensazioni di un tempo, e salvare la galassia dai Razziatori non è mai stato così bello da vedere.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
BioWare / Electronic Arts
Prezzo € 59,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Completa
PEGI 18+

Configurazione di prova
i5-7400@3.0GHz, GeForce GTX 1050 Ti, 16GB RAM, SDD

Com'è, come gira
Un mix di 60/30fps con la configurazione di prova in 4K (2K nel primo per i 60fps fissi): impatto visivo moderno ma atmosfera d'una volta, pulizia dell'immagine migliorata, scenari, personaggi ed effetti sonori più adeguati agli standard odierni.

PRO
- La trilogia di Mass Effect al suo massimo splendore
- Tanti contenuti per tantissime ore di gioco.
- È più di una semplice remaster.

CONTRO
- Diversi segni del tempo non si possono nascondere.
- I miglioramenti più evidenti riguardano il primo capitolo.
- Sull'IA di nemici e compagni si poteva fare di più.

COMMENTO
Mass Effect Legendary Edition è più di una remaster, è l'inconscia perversione di ogni appassionato di avventure nello spazio. Tra update e miglioramenti i fan della space opera non si pentiranno di aver intrapreso di nuovo il nostalgico viaggio. Non sempre gli sviluppatori sono riusciti a cancellare o nascondere i segni del tempo, ma sono bazzecole di fronte alla seconda giovinezza di una saga che ha scritto pagine di storia del nostro medium. L'obiettivo ammodernamento tecnico è raggiunto, la rivisitazione del primo capitolo funziona e l'insieme di cambiamenti rende più coesa l'odissea nello spazio di BioWare. Chi non vedeva l'ora di tornare sulla Normandy potrà farlo e chi non c'è mai stato non ha più scuse.

RESIDENT EVIL VILLAGE

IL CIRCO DEGLI ORRORI È APERTO!

di **Daniele Cucchiarelli e Mario Baccigalupi**

Che cosa vi aspettate da Resident Evil Village? Sembra una domanda stupida, dalla risposta scontata ma così non è. È sicuramente scontato dire che vi aspettate un bel gioco ma su questo ci sentiamo di rassicurarvi da subito, lo è. Sarebbe invece folle aspettarsi qualcosa di completamente diverso dal settimo capitolo o addirittura un ritorno alle origini della serie... per quello ci sono i remake. Se ciò che vi aspettate è un titolo che includa buona parte degli elementi che negli anni hanno contribuito a caratterizzare la saga Capcom e che dia finalmente uno "spiegone" agli eventi fin qui narrati mettetevi comodi perché dobbiamo parlare. A lungo.

TUTTO INIZIÒ QUANDO...

Quel bastardo di Chris. Non è possibile che sia impazzito improvvisamente. Forse i tanti anni passati a combattere la Umbrella e le miriadi di aberrazioni genetiche da lei create hanno minato la sua psiche. Magari un delirio di onnipotenza, fatto sta che le sue folli azioni hanno portato alla morte di Mia Winters e al rapimento della piccola Rose. Perché è stata portata in un posto così orrendo e che relazione ha con Madre Miranda e il rito che a tutti i costi questa vuole portare a termine? Per avere risposte certe a queste domande dovrete attendere le circa 11 ore necessarie per arrivare ai titoli di coda di Village. Poche? All'apparenza sì, siamo un po' sotto alla media ma ricordate che le dimensioni (quasi sempre) non contano. Come sempre Resident Evil tende a sviluppare la sua trama lungo più location, spesso molto differenti tra loro. Si inizia quasi sempre in una magione enorme e labirintica per poi spostarsi in luoghi più... esotici. Village in questo rispetta la tradizione e come già vi avevamo anticipato nella recente anteprima, ha un fluire molto simile a quello di RE4. Si inizia in un'ambientazione aperta, degradata e apparentemente abbandonata. I pochi abitanti si nascondono dentro fatiscenti baracche e vivono nel silenzio. Ogni rumore, ogni comportamento fuori dalla norma potrebbe costargli la vita. Confidano nella protezione di Madre Miranda, ma attorno a loro orrende creature respirano, ringhiano e strisciano

> RESIDENT EVIL VILLAGE SEGUE IL SOLCO TRACCIATO DALL'OTTIMO SETTIMO CAPITOLO RIVOLGENDO AL TEMPO STESSO LO SGUARDO AL PASSATO

Prosegue la terrificante storia di Ethan, convinto di aver trovato la pace dopo la delirante avventura a casa Baker, grazie anche all'arrivo di una figlia. Proprio la piccola Rose, invece, sarà al centro di un nuovo incubo fatto di bio-aberrazioni, un oscuro castello e, ovviamente, un villaggio dannato.

le unghie sui tetti. Ne farete presto la conoscenza, sono i Lycan, la retroguardia armata (di zanne e unghie) dei quattro "Signori" che vegliano sul territorio dalle loro basi operative, obbedendo ciecamente agli ordini di di Madre Miranda e attendendo con ansia il compimento del destino legato alla figlia di Ethan. Costui, poveraccio, è forse il mistero più grande di questa nuova linea narrativa. Apparentemente è un uomo normale, ma i traumi psicologici e fisici che ha subito dai Baker avrebbero dovuto ucciderlo almeno una decina di volte. Invece è ancora qui e deve affrontare questa nuova sfida quasi da solo. Chris è apparentemente passato dall'altra parte e ora l'unico vero supporto è rappresentato da un figuro sovrappeso che si fa chiamare il Duca. Lo ritroverete ovunque e diventerà un alleato prezioso, anche se a volte fin troppo esoso, grazie al suo vastissimo emporio che vi fornirà un costante apporto di armi, munizioni, accessori e da un certo momento in poi anche di cibo. Sì, perché per la prima volta un Resident Evil include anche delle missioni di caccia e pesca. Molti animali diversi si nascondono nei vicoli del Villaggio, nei suoi specchi d'acqua e nei boschi che lo circondano. Alcuni forniscono carni di bassa caratura, altri sono invece prede più succulente che vi frutteranno ingredienti ottimi per le ricette che il Duca cucinerà per voi. Queste forniranno un apporto calorico sorprendentemente utile, capace di aumentare sensibilmente e permanentemente la vostra salute, la capacità di difesa e perfino la velocità di movimento.

OSCURI SEGRETI

Questi vaghi elementi simil-RPG (aggiunti a quelli già presenti in RE7) sono presi quasi di peso dal più volte nominato RE4... ricordate le galline, i gioielli nascosti, i bersagli blu e via dicendo? Anche qui troverete sfide simili, che spezzeranno un po' il ritmo e la tensione ma saranno comunque divertenti da portare a termine. L'elemento "ricerca" è solidamente presente anche in Village, la mappa infatti è piena di casse da rompere, porte da sbloccare, passaggi segreti e scrigni da aprire. Ovviamente vale come sempre la regola "più è rischioso, maggiore è la ricompensa" quindi dovrete farvi due conti perché spesso conquistare i tesori migliori significa affrontare combattimenti in netta inferiorità numerica o contro avversari molto pericolosi e resistenti, che potrebbero anche costarvi un bel po' di munizioni o peggio. Fa parte del gioco, ma purtroppo questo discorso ci porta a evidenziare con un po' di amarezza uno degli elementi di cui abbiamo sentito maggiormente la mancanza, la componente survival. Fin dagli albori la saga horror Capcom ci ha costretti ad acrobazie degne di un artista circense per risparmiare proiettili e non sprecare oggetti curativi. Resident Evil 4 ha modificato

Il RE Engine è ormai più che maturo e mette in mostra i muscoli. La grandezza media delle ambientazioni, però, rende l'impresa più facile.

questa tendenza, rendendo l'elemento action più importante, e i giochi successivi l'anno seguita spesso esasperandola con risultati pessimi come in RE6. Village segue in parte quella linea, fortunatamente con un migliore equilibrio, ma purtroppo sposta l'asticella della difficoltà un po' troppo in

ABBIAMO GIOCATO L'INTERA AVVENTURA A LIVELLO NORMALE E SOLO IN UN PAIO DI OCCASIONI ABBIAMO AVUTO PROBLEMI DI SCARSITÀ DI MUNIZIONI E OGGETTI

basso. Abbiamo giocato l'intera avventura a livello Normale e solo in un paio di occasioni ci siamo ritrovati ad annaspare alla ricerca di qualche caricatore o di oggetti con cui craftare oggetti di cura e munizioni. Che ci crediate o no esistono addirittura un paio di luoghi nel gioco in cui è possibile "farmare" risorse uccidendo nemici che continuano a spuntare fuori a ciclo continuo, una cosa che ci ha fatto storcere non poco il naso. L'introduzione infine di una meccanica di difesa non ci ha convinto in pieno e dobbiamo confessare di averla usata davvero poco nel corso dell'avventura, sarà sicuramente più utile per i livelli di difficoltà più alti. A tal proposito consigliamo ai giocatori che vogliono un'esperienza più tesa e vicina allo spirito ludico originale, di iniziare da un "gradino" più alto per poi avventurarsi nella cattivissima modalità Villaggio delle Ombre che si sbloccherà una volta terminata la run. Il completamento del gioco sbloccherà anche altri bonus: uno shop aggiuntivo con nuove armi e accessori, una galleria di Artwork e Modelli 3D, ma soprattutto la divertente modalità Mercenari, che torna in grande forma. L'obiettivo è sempre lo stesso: sconfiggere il maggior numero possibile di nemici, possibilmente tenendo alto il conteggio delle combo, e arrivare all'uscita prima che il tempo scada. In ogni mappa troverete globi luminosi gialli e blu, i primi aumenteranno di 30 secondi il tempo limite dandovi la possibilità di rimanere in gioco mentre i secondi vi permetteranno di sbloccare un'abilità aggiuntiva (attiva o passiva) che rimarrà in vostro possesso anche nelle mappe successive. Tra un round e l'altro il Duca vi permetterà di acquistare nuove attrezzature e alla fine del terzo riceverete una valutazione che andrà a sbloccare ulteriori bonus. Una modalità già vista ma divertentissima, che non ci dispiacerebbe anche vedere in formato televisivo, magari in qualche campionato esport.

IL CIRCO DEI FREAK

Resident Evil ci ha abituati a trame non certo degne di nomination all'Oscar. Spesso e volentieri anzi, la sceneggiatura dei vari capitoli si è "poggiata" su immaginari horror già esistenti e consolidati, partendo dalle città zombificate di Romero per arrivare a scenari da disaster movie. Village propone un minestrone di situazioni e personaggi che superano i confini del grottesco ma che alla fine tutto sommato funzionano, non senza qualche "WTF" dispensato nel corso dell'esperienza. Il director Morimasa Sato è un amante dell'orrore a tutto tondo ed ha evidentemente giocato molto a vari titoli del passato. Nel corso del gioco non sorprendetevi quindi nello scovare riferimenti visivi a Silent Hill, Condemned e persino Project Zero. I quattro Signori sono i punti cardinali di un universo horror a dir poco eterogeneo. Alcina Dimitrescu è una vampira, ma la sua sproporzionata mole nasconde chiaramente qualcosa... e non è ciò a cui state pensando. Heisenberg è vestito come un cowboy di un western a basso budget ma può dominare i campi elettrici e muovere gli oggetti metallici meglio di Magneto. Degli altri due preferiamo non parlarvi, vi lasciamo il piacere di conoscerli di persona ma possiamo assicurarvi che non li dimenticherete. Capcom insomma si è sbizzarrita nel creare un cast di nemici a dir poco variegato, spalleggiato da un esercito di servitori che viaggia dalle bambole possedute alle allucinazioni perverse, sforando nelle creature dell'Isola del Dottor Moreau di H. G. Wells così come negli universi di Frankenstein e di tutto l'horror classico... d'altronde vampiri e lupi mannari li avevate già visti, no? A tenere insieme questo baraccone di pupazzi da brivido c'è una trama un po' contorta, che si ricol-

IL COMPLETAMENTO DEL GIOCO SBLOCCHERÀ ALTRI BONUS: UNO SHOP AGGIUNTIVO, UNA GALLERIA DI ARTWORK E MODELLI 3D MA SOPRATTUTTO LA DIVERTENTE MODALITÀ MERCENARI, CHE TORNA IN GRANDE FORMA

lega ovviamente agli eventi del settimo episodio ma si spinge anche molto più in la, tessendo una tela che avviluppa buona parte dell'universo "Bio-hazardiano". Alcuni dettagli di questo enorme volo pindarico sono destinati a sollevare accesi dibattiti post-lancio da parte dei fan più attenti e intransigenti, che faranno a gara per scovare le inevitabili piccole incongruenze e sicuramente non gradiranno almeno un paio di dettagli narrativi che ci guardiamo bene dal rivelarvi.

VEDERE E SENTIRE

Pur essendo uno spettacolo per gli occhi, tecnicamente REV è un gioco multi-piattaforma sviluppato nel corso di un ricambio generazionale e, specie in alcuni dettagli, questa transi-

Il RE Engine è ormai più che maturo e mette in mostra i muscoli. La grandezza media delle ambientazioni, però, rende l'impresa più facile.

Andate a caccia, portategli gli ingredienti richiesti e il Duca vi preparerà dei manicaretti dagli effetti sorprendenti.

zione si vede. Intendiamoci, il RE Engine è ormai una garanzia e la combo HDR + Ray Tracing regala spesso meraviglie, ma viene un po' mortificata dalla presenza di tante ambientazioni al chiuso, contraddistinte da una palette di colori piuttosto scura. Il Castello Dimistrescu è sicuramente la location che più di tutte mette in mostra la next-gen estetica, con un tripudio di mogani, ori, specchi ed illuminazioni dinamiche. Le opzioni grafiche sono tante, estremamente dettagliate e, se ce ne fosse bisogno, sanciscono l'istantanea superiorità dei PC moderni su PS5 e Xbox Series; d'altra parte, fa impressione osservare come persino una fiammante RTX 3070 vada a ricadere nel "rosso" nello slider dedicato a texture o modelli, con cui vengono segnalati eventuali eccessi di potenza/memoria, ma va detto che anche in quest'ultimo caso REV è risultato giocabile sui 30-40 fps. Abbiamo rilevato 60fps costanti e impercettibili cambiamenti, invece, usando il settaggio automatico di GeForce Experience, con quasi tutto al massimo e risoluzione interna pari a più del doppio rispetto al Full HD del mio schermo, o con ovvio rapporto di 1:1 su un televisore 4K. Il sonoro sfrutta bene l'effetto 3D offerto da un buon impianto audio o da headset di fascia medio-alta con audio direzionale. La soundtrack è composta da pochi pezzi orchestrali

> ARRIVATI ALLA FINE UNA CERTEZZA PRENDERÀ FORMA NELLA VOSTRA COSCIENZA: RESIDENT EVIL NON SARÀ MAI PIÙ IL FRANCHISE CHE AMAVAMO E RICORDAVAMO, ANCHE SE QUESTO NON SIGNIFICA AUTOMATICAMENTE UNA DIMINUZIONE DELLA QUALITÀ

non troppo vari o complessi, ma che riescono a sottolineare piuttosto efficacemente le fasi di gioco più intense. Sembrano tuttavia lontani i tempi dei primi Biohazard, che una volta completati ti facevano spesso desiderare l'acquisto del relativo CD musicale. Di discreto livello il doppiaggio italiano e questa è una bella notizia, perché quello delle ultime demo ci aveva procurato qualche brivido (specie la voce di Ethan), ma alla fine il lavoro fatto dal cast nostrano è apprezzabile.

VISIONE D'INSIEME

Village segue il solco tracciato dal capitolo precedente, piazzandosi abbastanza in alto nella scala di valori della serie, seppur con qualche piccola riserva. La sensazione è che stavolta Capcom abbia voluto esagerare, fortunatamente con equilibri ben diversi rispetto ad alcuni disastri del passato, e a tratti abbia un po' perso il focus. L'orrore c'è e vi garantiamo che alcuni momenti non li dimenticherete facilmente, ma la sensazione di costante e incombente pericolo del folgorante inizio e del Castello viene successivamente diluita da un back-traking nel Villaggio (figlio anch'esso di RE4) un po' ridondante e privo di scopo se non quello di procedere verso la location successiva. Anche questo capitolo sembra quindi destinato a dividere il pubblico, che già con il settimo capitolo si era spaccato a causa dell'introduzione della visuale in soggettiva. A nostro modo di vedere è un piccolo passo indietro rispetto a Resident Evil 7 in termini di ritmo narrativo e per certi versi anche in ambito ludico. Arrivati alla fine avrete bisogno di un breve periodo di sedimentazione per assimilare ciò che avete visto e vissuto, ma alla fine una certezza prenderà forma nella vostra coscienza: Resident Evil nella sua timeline principale non sarà mai più il franchise che amavamo e ricordavamo, anche se ciò non comporta automaticamente una diminuzione della qualità. Da un certo punto di vista è un bene perché solo chi è capace di evolversi è destinato a sopravvivere, ma per il futuro consigliamo a Capcom di concentrarsi su meno idee, sviluppandole però con un respiro più ampio e profondo per dare ai prossimi giochi un carattere più forte e persistente.

NECROMUNDA: HIRED GUN

IL CACCIATORE DI TAGLIE DEL SOTTOFORMICAIO

…eridan" Dolce

Space Hulk: Deathwing è un titolo con una miriade di difetti, ma la precedente opera targata Streum On Studio riesce a restituire quasi alla perfezione il feeling di trovarsi all'interno dell'universo fantascientifico di Warhammer 40.000, spalla a spalla con i compagni terminator, sigillati in una pesantissima armatura potenziata. Il videogioco cooperativo sviluppato dallo studio francese mi fece provare la sensazione claustrofobica di essere dentro un decadente ammasso di navi spaziali popolate da mostruosità aliene di ogni sorta, tra umani mutati dal seme tiranide e letali genoraptor. Se c'è qualcosa che i ragazzi d'Oltralpe sanno fare benissimo, dunque, è proprio la creazione di un ambiente realistico adattando il materiale di partenza su licenza Games Workshop. Con Necromunda: Hired Gun sono riusciti a fare lo stesso, dando vita a una successione di livelli piuttosto diversi tra loro in cui stretti corridoi si avvicendano ad ampi spazi aperti, in ogni caso accomunati da quel costante senso di angoscia e declino che chiunque proverebbe visitando il sottoalveare di uno tra i pianeti più importanti (e letali) del vastissimo Imperium dell'umanità.

> OGNI PIXEL TRASUDA RUGGINE E SANGUE, PROPRIO COME CI SI ASPETTEREBBE IN UN VIDEOGIOCO DI WARHAMMER 40.000

CLAN IN GUERRA

Che si tratti di una fonderia sotterranea, una cupola abbandonata, un treno in corsa o un sistema fognario dismesso, ciascun ambiente del gioco è stato realizzato con cura certosina. Ogni pixel trasuda ruggine e sangue, proprio come ci si aspetterebbe in un videogioco di Warhammer 40.000. Muoversi tra enormi statue raffiguranti Space Marine, aquile imperiali e teschi di metallo, magari in corridoi illuminati da flebili raggi di luce che arrivano dalla superficie superando grate ossidate ed enormi turbine per il riciclo dell'aria, fa sì che ci si senta dentro Necromunda, con il pericolo che si annida dietro ogni angolo. L'attenzione ai dettagli da parte del team di sviluppo raggiunge vette maniacali proprio se facciamo caso ai tantissimi piccoli particolari che si celano in ognuno dei tredici scenari della campagna. Basti pensare a quanti simboli delle varie fazioni – molte delle quali nemmeno mai accennate in maniera esplicita – si possono notare soffermandosi a osservare con attenzione i livelli, quanti manifesti sono affissi alle pareti, quanti easter egg, tutto questo per la felicità di chi vive Warhammer 40.000 come qualcosa di più di un

Mentre la guerra tra gang rivali infuria, un cacciatore di taglie solitario prova a guadagnare qualche credito nelle viscere di Necromunda, il mondo formicaio più pericoloso di tutto l'Imperium.

semplice hobby. Immaginate di avvicinarvi all'ingresso di una cupola in rovina. Un luogo al centro di numerose leggende metropolitane che si dice persino le gang di Necromunda abbiano deciso di ignorare. Ecco che sulle pareti sono esposti dei manifesti dell'Inquisizione in cui si avvisa la popolazione che l'area è stata posta in quarantena. In calce il simbolo dell'Ordo Xenos. Eppure la vostra missione vi porta proprio a dover superare quel territorio dimenticato dall'Imperatore. Sentite dei rumori: il clangore di artigli sul metallo. Poi un'ombra che si muove nell'oscurità, e infine eccolo lì: sul pavimento un ingranaggio di ferro con all'interno un alieno stilizzato. E biomassa. Tanta biomassa. Certo, in quel preciso livello ho notato un discreto riciclo di asset dal videogioco precedente dello studio francese, ma l'incontro con il culto dei genoraptor – limitato a quel singolo scenario – l'ho percepito più come un'autocitazione. Un omaggio ben riuscito che allarga per un attimo il focus della campagna, ricordandoci che nel Tetro Millennio c'è solo guerra, che il nemico può nascondersi ovunque e non sempre ha il banale volto di un umano vestito con i colori di una gang. Anche perché, salvo quella breve variazione sul tema, la campagna di Necromunda: Hired Gun ci pone sempre dinanzi ad avversari nativi del pianeta imperiale, siano essi seguaci della casata Orlock, i possenti combattenti affiliati alla casata Goliath, o le agili guerrigliere Escher, più qualche nemico robotico e diversi mutanti, che non guastano mai.

IL PREZZO DELLA VITTORIA

Tutte gang, quelle appena citate, invischiate a vario titolo nelle macchinazioni dei nobili e dei mercanti dell'alveare, in cui si ritrova impantanato anche il protagonista del gioco, un cacciatore di taglie che in seguito a un lavoro fallito rovinosamente si lega suo malgrado a un emissario proveniente dalla superficie, intenzionato a stanare la misteriosa ed elusiva Silver Talon, sulla cui testa è stata fissata una ricca ricompensa in crediti. A dire il vero, la trama assume sin dall'inizio i tratti di un pretesto utile solo a far volare i proiettili. Siamo di fronte a un comparto narrativo abbastanza semplice ma comunque funzionale affinché vi sia un contesto ben preciso al cui interno far svolgere le vicende del gioco. L'intreccio è lineare, i personaggi stereotipati, i loro background mai del tutto approfonditi. Anzi, va detto che Hired Gun dà per scontato che il giocatore conosca già di suo come funzionino le cose su Necromunda, visto che Streum On Studio non si preoccupa di fornire chissà quante informazioni di contesto. È un titolo realizzato da appassionati per appassionati, e ciò potrebbe in qualche modo scoraggiare chi non ha mai sentito parlare di Warhammer 40.000, che invece si troverebbe a fare i conti per la prima volta con situazioni in essere che nel gioco non vengono mai sviscerate a dovere. In tutta onestà, però, a un'opera del genere non si gioca per la trama, sebbene un racconto un minimo elaborato, o comunque più curato, sarebbe stato

Mirando verso un nemico e schiacciando il topolino di gomma, il cane dovrebbe (il condizionale è d'obbligo) attaccare il bersaglio.

di certo gradito. Sia come sia, i punti di forza di Hired Gun risiedono altrove, in particolare in tutto ciò che gravita attorno all'ambito più prettamente "sparacchino". È qui che il team d'Oltralpe ha giustamente focalizzato gran parte delle sue risorse, confezionando uno shooter in soggettiva frenetico al punto giusto che fa della dinamicità dell'azione il mantra su cui si fonda l'intera struttura ludica.

I TITANI DEL FATO

Una volta imbracciato un requiem, un plasma, un'arma grav, o un ben più tradizionale fucile a canne mozze, Necromunda: Hired Gun dà tutto il meglio di sé, trasportando il giocatore su una giostra dal ritmo forsennato. Esattamente agli antipodi rispetto all'andatura lenta ma inesorabile dei terminator di Space Hulk: Deathwing, il cacciatore di taglie che ci troviamo a controllare è dotato di un'agilità quasi sovrumana grazie ai diversi impianti cibernetici di cui è dotato. Le gambe bioniche gli permettono di correre sulle pareti, effettuare lunghi salti (e doppi salti) per superare rapidamente ampie sezioni della mappa, il rampino sul suo braccio sinistro gli garantisce di sfruttare al meglio la verticalità dei livelli e –

Cosa c'è che fa più "Warhammer 40.000" di una fonderia sotterranea?

> I PUNTI DI FORZA DI HIRED GUN RISIEDONO IN TUTTO CIÒ CHE GRAVITA ATTORNO ALL'AMBITO PIÙ PRETTAMENTE SHOOTER

alla bisogna – strappare via gli scudi metallici dei nemici, le rapide schivate gli offrono maggiori chance di sopravvivere nelle situazioni più concitate (cioè sempre). Per non parlare di tutti gli altri poteri a sua disposizione dopo aver investito un bel po' di crediti presso il chirurgo clandestino presente nell'hub centrale, visitabile tra una missione e l'altra. Tra le skill non si può non citare l'immancabile bullet time, o l'impulso elettromagnetico che disabilita le barriere energetiche dei poveri membri delle gang, per non parlare del visore notturno e del potenziamento della forza. E se tutto ciò non bastasse, il cacciatore di taglie può contare persino sull'aiuto

> LA TRAMA ASSUME SIN DALL'INIZIO I TRATTI DI UN PRETESTO UTILE SOLO A FAR VOLARE I PROIETTILI

del suo fido cyber-mastino, anch'esso da potenziare spendendo il denaro guadagnato al termine di ogni contratto e richiamabile in missione tirando fuori un buffo giocattolino di gomma a forma di topolino. Per sopravvivere è importante riuscire a padroneggiare quanto prima tutte le abilità del protagonista, ma soprattutto è essenziale non rimanere mai

Alcune ambientazioni sono – giustamente – piuttosto macabre.

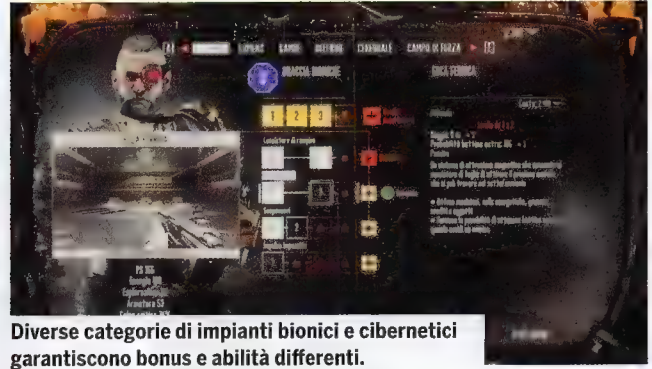
fermi giacché i nemici colpiscono duro, soprattutto ai livelli di difficoltà più elevati. Da notare che la salute non si rigenera automaticamente e i medikit sono limitati a un massimo di tre per missione, laddove l'unico altro modo per curarsi consiste nello sfruttare un impianto che risucchia il sangue dei nemici colpiti. Per questo si è quasi obbligati a muoversi continuamente: una volta presa dimestichezza inizierete a saltellare a destra e a manca, sparando a tutto ciò che vi circonda in maniera quasi istintiva, per poi svanire rapidamente sfruttando il rampino.

UNA TANA DI INSETTI

Tutto questo sulla carta rappresenterebbe la ricetta perfetta per uno sparatutto a dir poco imprescindibile, ma Hired Gun è purtroppo piagato da una lunga serie di problemi, tutt'altro che trascurabili. Tra questi, il più importante riguarda senza dubbio l'intelligenza artificiale dei nemici. Per la maggior

Hired Gun non è un looter shooter, ma in questi forzieri possiamo trovare equipaggiamento extra utile per personalizzare l'arsenale del cacciatore.

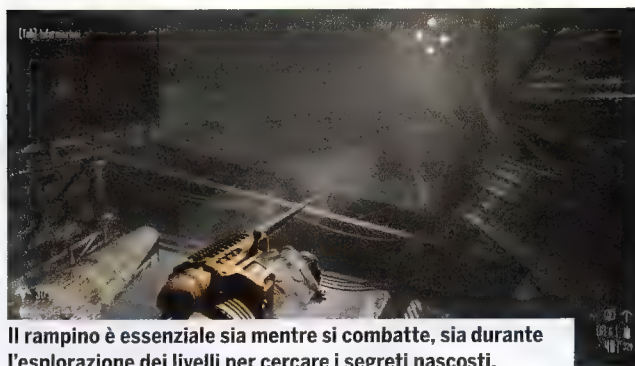
parte del tempo, gli avversari del nostro cacciatore di taglie si comportano in maniera coerente ma basilare, caricando a testa bassa e vomitando piombo a più non posso contro il protagonista. Durante l'avventura, però, non sono mancate situazioni in cui i membri delle gang sono rimasti fermi a incassare i proiettili senza opporre resistenza. Allo stesso modo, il mastino al comando del giocatore non sempre ha ingaggiato le minacce circostanti, rimanendo anch'esso ad accusare i colpi nemici al posto del cacciatore. E che dire delle volte in cui sono rimasto incastrato tra gli elementi dello

Tra una missione della campagna e l'altra possiamo accettare dei contratti secondari ambientati nei livelli già completati.

Diverse categorie di impianti bionici e cibernetici garantiscono bonus e abilità differenti.

scenario, perdendo secondi preziosi per cercare di liberarmi mentre tutto attorno si stava scatenando l'inferno. Non è mancata nemmeno una buona dose di crash che mi hanno riportato al desktop, costringendomi a riprendere la partita da un checkpoint. Ho anche assistito a diversi momenti in cui il frame rate ha iniziato a oscillare in maniera apparentemente casuale, ma in questo caso gli sviluppatori assicurano che si tratta di un problema noto che verrà affrontato con il

Trovarsi a tu per tu con un genoraptor non è mai una bella esperienza.

NECROMUNDA: HIRED GUN PRESENTA TANTI DIFETTI PIÙ O MENO RILEVANTI, SOPRATTUTTO A LIVELLO DI RIFINITURE

primo giro di patch. In linea di massima, Necromunda: Hired Gun presenta tanti difetti più o meno rilevanti, quasi tutti riconducibili a un processo di rifinitura in cui con buona probabilità qualcosa è andato storto. Il risultato finale è comunque un prodotto godibile, seppur molto grezzo. In ogni caso, se si decide di chiudere un occhio sulle criticità maggiori, l'ultima fatica di Streum On Studio si rivela un FPS dinamico e grintoso in grado di regalare almeno una dozzina di ore di puro intrattenimento.

Il rampino è essenziale sia mentre si combatte, sia durante l'esplorazione dei livelli per cercare i segreti nascosti.

REVIEW

BIOMUTANT

UN PIANETA DA SALVARE

Il mondo ha bisogno di un salvatore dopo che l'apocalisse ha apparentemente spazzato via la razza umana dalla Terra. Chi si ergerà a difensore (o distruttore) del pianeta?

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

Non è un mistero che qui da noi Biomutant sia stato uno dei giochi più attesi da diversi membri della redazione, tra cui il sottoscritto. Il videogioco di ruolo a tinte action di Experiment 101 ci ha subito ammaliato con quel suo stile particolare e con un'ambientazione sì post-apocalittica, ma molto più leggera rispetto al solito. Merito principalmente dell'aver puntato tutto sulla presenza di animali antropomorfi e su una vivida palette cromatica a tinte pastello. L'opera dello studio svedese è dunque riuscita immediatamente a catturare la nostra attenzione, ma sarà stata in grado di rispettare almeno una parte delle aspettative che si sono andate a formare durante il lungo periodo di gestazione? Prima di rispondere più diffusamente, visto che il voto è già sibillino, va altresì precisato che Biomutant rappresenta il primo, vero banco di prova per il publisher THQ Nordic, che dopo essersi cimentato in numerose riedizioni di titoli del passato e sequel a medio-basso budget di franchise più o meno noti, ora si trova a fare i conti con una proprietà intellettuale del tutto inedita e dei livelli produttivi ben più alti rispetto al solito.

BIOMUTANT RAPPRESENTA IL PRIMO, VERO BANCO DI PROVA PER IL PUBLISHER THQ NORDIC

IL MONDO-CHE-FU

Fatta questa doverosa premessa, devo ammettere che il primo impatto con l'action RPG di Experiment 101 è stato innegabilmente positivo. Prima di tutto ho dovuto creare il personaggio scegliendone la razza – che avrebbe determinato non solo l'estetica dell'avatar ma anche le sue statistiche iniziali – e la classe di specializzazione. Ho optato per lo psico-folle, abile nel combattimento a mani nude e nell'utilizzo dei poteri psi (le magie, per intenderci). Dopodiché il gioco mi ha messo di fronte a un lungo ed esaustivo tutorial in cui mi sono state esposte le basi del gameplay: a partire dal sistema di combattimento che si ispira fortemente al freeflow dei Batman Arkham, passando per le semplici scelte morali che sarebbero andate a plasmare il carattere del personaggio, fino ad arrivare a spiegare come funziona la creazione e il potenziamento degli oggetti di equipaggiamento. Tutto questo è stato possibile grazie anche all'impiego di una serie di flashback che hanno avuto non solo lo scopo didattico di illustrare le fondamenta ludiche di Biomutant, ma anche di esporre i dettagli sulla trama e sullo scopo ultimo del protagonista. Alla piccola palla di pelo sotto il nostro controllo, infatti, viene affidato il non facile compito di unificare le tribù del mondo e provare a salvare l'Albero della Vita dall'inquinamento e dalla contaminazione che – presumibilmente – hanno provocato la scomparsa del genere umano. In tal senso, Biomutant racchiude in sé una palese morale ecologista, nonché una critica alla nostra società basata sull'esasperazione del consumismo. L'apocalisse non è stata causata da un agente esterno come un asteroide o un'invasione aliena, e nemmeno da un olocausto nucleare: il mondo è andato in frantumi a causa della cupidigia

Nonostante tutto, Biomutant offre spesso degli scorci niente male.

A un certo punto dovremo controllare anche un potente mech.

POTERE! ILLIMITATO POTERE!

dell'uomo, della volontà di far cassa a discapito della salute del pianeta.

UNA GIUSTA CAUSA

Terminato il tutorial, la magia si è subito dissolta e sono iniziati i problemi. L'opera di Experiment 101 ha mostrato il fianco a tutte le sue criticità, a partire da una struttura open world incredibilmente derivativa: il vasto mondo di gioco è difatti formato da un numero spropositato di location tutte uguali in cui viene semplicemente richiesto di cercare del bottino o dei collezionabili risalenti al periodo pre-apocalisse, neanche tanto nascosti. Questi ultimi, poi, sono spesso legati a banalissimi

> CI TROVIAMO DI FRONTE A UN JUST CAUSE SOTTO MENTITE SPOGLIE: QUELLE DI UN MONDO POST-APOCALISSI CARISMATICO MA MAL PROGETTATO

enigmi che si risolvono tutti esattamente allo stesso modo, ossia ruotando delle manopole nell'ordine giusto al fine di collegare i colori presenti sui pomelli a quelli sulla base fissa. Non va meglio sul versante del quest design. Qui ci viene richiesto di conquistare gli avamposti appartenenti alle tribù rivali, anche in questo caso tutti dannatamente uguali, oppure di andare in giro per il mondo con l'uniforme da postino per raccogliere oggetti e recapitarli all'alleato di turno, fino agli scontri coi quattro boss stanziati in altrettanti angoli della mappa. Ora, immaginate di ripetere il tutto per una quindicina di ore circa prima di raggiungere la schermata finale, perlomeno se deciderete di non dedicare troppo tempo alle missioni secondarie, che richiedono in linea di massima di raccogliere tutti i collezionabili presenti nella mappa e dovrebbero raddoppiare la longevità del gioco. Vi siete annoiati solo a leggere queste righe, vero? Nel bene e – soprattutto – nel male, ci troviamo di fronte a un Just Cause sotto mentite spoglie, serie presente nei curricula di molti sviluppatori di Experiment 101, ma senza il carisma di Rico Rodriguez o la regia degna di Michael

Il sistema di crafting permette di creare armi e armature assemblando vario ciarpame recuperato nel mondo.

Bay. Va tuttavia precisato che Biomutant si salva dal disastro grazie alla cura riposta nel sistema di combattimento, che può contare su un mix di elementi ben calibrato. Tra questi spicca la presenza di un numero incredibile di mosse da sbloccare investendo i punti acquisiti dopo ogni level-up, le mutazioni che forniscono abilità uniche, e i poteri psi in grado di scatenare il pandemonio sul campo di battaglia. Senza dimenticare che durante gli scontri si possono combinare attacchi con armi da mischia con l'utilizzo di armi da fuoco. Peccato che anche i combattimenti non siano esenti da difetti, a partire da una telecamera che raramente segue l'azione e da un sistema di acquisizione automatica dei bersagli che la metà delle volte non funziona come dovrebbe. Insomma, nonostante le premesse e le discrete impressioni iniziali, Biomutant si è rivelato un action RPG realizzato in maniera approssimativa, che si trascina a fatica fino ai titoli di coda.

REVIEW

TOTAL WAR: ROME REMASTERED

RITORNO ALLE ORIGINI

TGM BRONZE AWARD

Nell'ennesima operazione nostalgia, SEGA ci riporta al 2004, quando il mondo gridò al miracolo per l'arrivo di Rome: Total War. Il titolo di Creative Assembly sarà invecchiato come un buon Valpolicella?

di Nicolò "Solar" Paschetto

La serie Total War è tra le più iconiche del mondo del PC, un vero e proprio caposaldo nella storia dei giochi strategici, nella doppia natura di battaglie in tempo reale e campagne a turni dall'ampio respiro gestionale. Feral Interactive e Creative Assembly ci offrono ora l'opportunità di guardarci indietro di quasi due decadi e scavare nel nostro passato. Tra curiosità e interesse, vediamo cosa ci ho trovato.

LUNA ARABA

Total War: Rome Remastered è, come avrete potuto intuire dal nome, una remaster del titolo originale, e in quanto tale non ha pretese di introdurre novità di rilievo o stravolgimenti che possano cambiare l'esperienza di gioco in maniera sostanziale. Diciamo che un tentativo di sviluppare la serie ci fu, nel 2012, con Total War: Rome 2, il quale però non fu accolto in maniera molto positiva più che altro per via di tutta una serie di difetti tecnici e bug che andavano a minare la sua godibilità generale. Quasi a evitare qualsiasi rischio di incomprensione con i fan di lunga data, una remaster punta invece dritto al cuore degli

Prima di poter controllare direttamente Roma dovrete sudare la famose sette camicie.

appassionati senza alcuna pretesa di originalità. E davvero è come tornare a casa da un lungo viaggio, ormai paghi di tanti luoghi stranieri visitati in lungo e in largo. Come succede dopo ogni lunga assenza, potreste però ritrovarvi sorpresi da qualcosa che vi sembrava di ricordare in maniera diversa. Ad esempio, io sono stato colpito dalla velocità di movimento delle truppe durante le battaglie, molto più elevata di quanto avessi memoria, che restituisce quasi l'impressione di un'esperienza arcade. Niente di più lontano dalla verità: tutti conosciamo lo spessore tattico della serie, rimasto qui del tutto inalterato. Forse al tempo avevo i riflessi più pronti; o forse no, infatti proprio mentre sto scrivendo mi ritorna alla mente con progressiva chiarezza il costante e ossessivo utilizzo della pausa tattica. Che invenzione meravigliosa. Tra le piccole novità introdotte, adesso l'interfaccia mostra alcune informazioni chiave di ogni truppa, il che permette un controllo maggiore della situazione tattica. Vista l'appena citata rapidità dell'azione, direi che non guasta. Non è invece cambiata la varietà dei modelli dei soldati: ciascuno di essi ha sì subito un trattamento di giovinezza con texture migliorate, ma tutti i membri di ogni unità sono molto simili, se non identici tra loro, il che, ammetto, fa un po' specie al giorno d'oggi. L'aggiornamento tecnico riguarda ogni componente del gioco, inclusa la mappa strategica, dove agenti diplomatici, spie e eserciti godono dell'alta risoluzione, anche se nel complesso ho denotato una certa carenza di personalità. Forse siamo stati abituati fin troppo bene da episodi come Total War: Shogun 2 e A Total War Saga: Troy, ma tornare a una mappa priva di un distinto senso estetico fa sentire un po' il peso degli anni passati. La campagna stessa, tuttavia, non sembra aver risentito della crudele azione del tempo, e anzi è più frizzante che mai. Nei panni di una delle tre più potenti famiglie romane, comincerete la vostra saga familiare cercando il favore del Senato, che vi proporrà missione dopo missione in cambio di ricompense e cariche sempre più importanti. La costante spinta a intraprendere azioni militari contro i regni vicini porta a farsi

TOTAL WAR: ROME REMASTERED È COME TORNARE A CASA DA UN LUNGO VIAGGIO, ORMAI PAGHI DI TANTI LUOGHI STRANIERI VISITATI IN LUNGO E IN LARGO

Tipica manovra per attirare la cavalleria nemica dove la volevamo noi: ora è tra due fuochi, e presto non avrà scampo.

Le legioni di Roma alla conquista della Gallia: proveranno a resistere, ma sappiamo tutti com'è andata a finire.

L'UNICA VERA AGGIUNTA A LIVELLO DI GAMEPLAY È L'INTRODUZIONE DI UN NUOVO AGENTE, IL MERCANTE, CHE PUÒ STABILIRE ROTTE COMMERCIALI CON CITTÀ STRANIERE

un sacco di nemici che non è per nulla banale tenere a bada, creando una continua e crescente tensione tra la ricerca del favore di Roma e la possibilità di gestire le province conquistate senza doversi sbilanciare tra troppi fronti. Uno degli aspetti che ha mantenuto tutto il suo fascino è poi il progressivo aumento delle civiltà e dei territori con cui abbiamo a che fare. Qui si che, proprio come in un lungo e affascinante viaggio attraverso tutto il mondo conosciuto, si spazia dalle fredde lande nordiche dei Galli ai desertici territori egiziani, in cui il nostro genio militare verrà messo alla prova da formazioni militari e tattiche ben diverse.

Lanciate un gruppo di elefanti contro della fanteria, e i corpi cominceranno a volare.

MUSICA LEGGERISSIMA

La remaster confezionata da Feral Interactive include, come ormai è buona norma, i DLC originali, che, ricordiamolo, sono Barbarian Invasion e Alexander, i quali ci porteranno quindi in viaggi temporali sia in avanti che indietro rispetto alla linea temporale originale. Oltre a tale mole già notevole di contenuti, sono state sbloccate sedici fazioni, portando il totale di civiltà giocabili a un ragguardevole trentotto. L'unica vera aggiunta a livello di gameplay è l'introduzione di un nuovo agente, il mercante, che può stabilire rotte commerciali con città straniere, o piazzarsi su risorse speciali sparse sulla mappa per detenerne il monopolio. Si sentiva davvero un impellente bisogno di questa novità? Probabilmente no, anche perché l'aspetto economico non è quello di maggiore importanza in Total War: Rome. Detto questo, questa nuova figura sposta gli equilibri del gioco in maniera violenta? Anche qui rispondo con un placido no, per cui in fondo ritengo che il mercante sia un qualcosa in più che si integra nell'esperienza complessiva senza particolare infamia né lode. Va comunque detto che, anche in questo caso, gli sviluppatori sono stati molto cauti a non destare le ire funeste dei gamer più hardcore, permettendo con una comoda opzione di eliminare il nuovo agente prima di iniziare una nuova campagna, per chi vuole rimanere il più fedele possibile al titolo originale. Secondo la stessa logica, le battaglie navali non sono giocabili e sono sempre risolte dall'intelligenza artificiale. Già, forse non ve lo ricordavate, ma c'era un tempo in cui Total War non simulava gli scontri in mare. L'intera operazione di restyling sembra essere stata progettata con un tocco leggero, senza voler arrivare agli standard qualitativi che ci possiamo aspettare da un qualsiasi gioco nel 2021. L'impressione è che si sia voluto mantenere quella sensazione di "anticato" per rafforzare le memorie delle nostre sinapsi e scaldare i nostri teneri, romantici cuoricioni con le memorie del passato. A conferma di questo, le musiche originali sono state mantenute in tutto e per tutto: con quelle sì che ci si sente subito a casa.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher Feral Interactive, Creative Assembly / SEGA
Prezzo € 29,99
Multiplayer Online
Localizzazione Testi
PEGI 16+

Configurazione di prova
Intel i7-7700k, 8GB RAM, Geforce GTX 1080, HDD

Com'è, come gira
Ho giocato a 3840x2160 con tutte le opzioni maxate e come da previsioni non ho percepito alcuna sorta di rallentamento. Ho trovato piuttosto veloci le operazioni dell'AI per le fazioni avversarie, mentre gli schermi di caricamento a inizio partita e inizio battaglia sono sempre stati abbastanza lenti.

PRO
+ Fedele all'originale
+ Risoluzioni adeguate al giorno d'oggi.
+ Quantità e qualità di gameplay notevolissime.

CONTRO
- Manca delle evoluzioni sviluppate dalla serie
- Privo di una propria identità estetica

COMMENTO
Feral Interactive ha messo insieme una remaster senza troppi fronzoli, pensata dall'inizio alla fine per soddisfare gli appassionati del titolo originale che possono godersi una grafica dalla risoluzione migliorata ma al tempo stesso fedele allo stile originale. Il riflesso della medaglia è che abbiamo di fronte è un gioco rimasto agli albori di una serie che nel corso degli anni è andata sviluppandosi, seppur tra qualche alto e basso, e stabilendo via via nuovi standard di riferimento per l'intero genere di appartenenza. Se vi va un tuffo nel passato, godetevi Total War: Rome Remastered senza indugi, anche perché con la quantità di contenuto a disposizione, da sguazzare ne avrete parecchio.

REVIEW

NIER REPLICANT

DIECI ANNI E NON SENTIRLI... O QUASI!

Avete amato alla follia Automata? Beh, allora potreste gradire una lezione di storia: a 10 anni dall'uscita giapponese, arriva per la prima volta in Europa il primo capitolo in versione Replicant, con un discreto lifting grafico e una manciata di nuovi contenuti.

di **Daniele "Kommissario" Cucchiarelli**

NieR Replicant – in cui cambia il protagonista rispetto a Nier Gestalt, da noi arrivato come Nier e basta – giunge nel Vecchio Continente con una remaster che prova a riportare sotto i riflettori la stella del geniale Yoko Taro, sfruttando la lunga scia del successo di Automata. Ad occuparsi dell'adattamento il team Toylogic, specialista nel lavoro di supporto avendo in passato contribuito alla realizzazione di varie versioni di Dragon Quest XI e The Evil Within.

NON C'È QUASI NIENTE DI FUTURISTICO NELL'IMMAGINARIO DI NIER REPLICANT, SIAMO MOLTO PIÙ VICINI AL FANTASY CLASSICO MIXATO CON UNA VENA POST-APOCALITTICA

UN FUTURO DEPRIMENTE

Per la precisione 1.400 anni nel futuro, anche se a giudicare dalle strutture che tinteggiano a macchia di leopardo il mondo il tempo sembra essersi cristallizzato. Non c'è quasi niente di futuristico nell'immaginario di NR, siamo molto più vicini al fantasy mixato con una vena post-apocalittica che racconta di un genere umano ridotto a poche e sparute comunità, intente a sopravvivere in mezzo ad un infinità di insidie naturali e non. In questo panorama non certo idilliaco troviamo il protagonista, un ragazzo intento a cercare una cura per il devastante morbo che sta consumando la sorellina Yonah. In suo aiuto arriverà un tomo parlante dai grandi poteri, il Grimoire Weiss. Grazie ad esso e a una risoluta compagna d'avventure, il giovane intraprenderà un viaggio lungo e doloroso che a noi giocatori non risparmierà un bel po' di sorprese. Come ormai da tradizione nella serie Nier, per scoprirle non vi basterà una sola run, all'incirca una ventina di ore. Se avrete voglia di scoprire tutti i dettagli sulle storie dei vari personaggi e dei contenuti extra dovrete impegnarvi nello scovare anche i finali alternativi, talvolta legati a determinate missioni secondarie o al ritrovamento di specifici oggetti e/o armi.

I 60 fps di questa nuova versione rendono i combattimenti estremamente fluidi, peccato siano generalmente piuttosto facili.

IL BELLO CHE RIMANE

Anche nel 2010 il gioco venne criticato per alcuni elementi di gameplay non all'altezza di altre produzioni dell'epoca. In particolare furono il combat system e il mission design a venir massacrati. Gli aggiustamenti fatti da Toylogic sono stati mirati a rinfrescare la formula originale e hanno in parte funzionato. L'originale mix di scontri corpo a corpo e dalla distanza, grazie alle magie del Grimoire Weiss, è stato reso più dinamico con l'aggiunta di nuove combo e della possibilità di agganciare i bersagli. Le tecniche difensive, doppio salto e schivata, sono state velocizzate e soprattutto nei combattimenti in inferiorità numerica o contro nemici particolarmente grandi diventano uno strumento molto più importante. A cozzare contro questo interessante lavoro di tuning arriva però il livello di difficoltà mal calibrato. Per la maggior parte del tempo si va avanti con il pilota automatico senza alcuna difficoltà, per poi incappare in blocchi improvvisi rappresentati da nemici dannatamente tosti. Importante per mitigare un po' questo sali-scendi è l'utilizzo delle "parole perdute", che vanno abbinate ad attacchi fisici e magici per ottenere buff di vario genere. Inalterata è rimasta invece la magia che permea le atmosfere di NieR Replicant e la maturità della sua narrazione, che concede ai protagonisti una profondità ancora oggi rara da trovare. Ogni singolo personaggio è progettato e sviluppato per rimanere impresso indelebile nella memoria. Oggi come allora sono la tostissima, nonché scarsamente vestita, Kainé ed Emil (o meglio, il suo terrificante e iconico alter-ego) a svettare su tutti, lasciando un po' in ombra il protagonista. Tutti i personaggi però a loro modo

Le sessioni di pesca sono monotone ma c'è una missione secondaria che vi permetterà di migliorare le vostre abilità e ottenere ricompense maggiori.

Il lavoro di restauro ha tolto un po' di rughe al comparto grafico, che regala bei scorci ma anche un bel po' di desolazione.

I testi del gioco sono stati interamente localizzati (anche) in italiano. Il doppiaggio è disponibile sia in inglese che in giapponese.

contribuiscono a un crescendo di eventi visionario, reso ancora più indimenticabile da un contrappunto musicale pressoché perfetto. La colonna sonora, pur non proponendo un numero di tracce particolarmente elevato, riesce pian piano a farsi strada nelle orecchie e nel cuore, rimanendoci a lungo anche dopo la conclusione del gioco. Il genere è quello onirico "alla Ico", tanto per capirci, e ben si sposa con la fluida giocabilità di un titolo che pur essendo ripetitivo senza alcun motivo apparente diventa una specie di droga. Se poi fate parte di quella folta schiera che ha amato alla follia la splendida soundtrack di NieR: Automata c'è una sorpresa per voi.

TEMPUS FUGIT

Graficamente il gioco fa quello che la maggior parte delle versioni remastered fanno, sfoggiare texture rinfrescate e tirate a lucido, stiracchiandole a volte un po' troppo, e rivedendo verso l'alto il polygon-count dei personaggi principali e di alcuni esponenti del bestiario che andrete ad affrontare. Intorno ad essi però c'è un assortimento di location poco dettagliate e popolate per gli standard attuali, che percorrerete un'infinità di volte nel generoso backtraking di cui il gioco è provvisto. Armatevi quindi di pazienza nel caso abbiate intenzione di portare a termine non solo la quest principale ma anche le moltissime missioni secondarie che gli NPC vi affideranno. A rimpolpare il tutto arriva fortunatamente una discreta quantità di contenuti che profumano di nuovo. È stato aggiunto un episodio extra della durata approssimativa di un paio d'ore, del quale ovviamente eviteremo di darvi i dettagli per non rovinarvi sorprese, e dungeon inediti mentre alcuni di quelli esistenti sono stati leggermente rivisti. L'inedito finale E si va poi ad aggiungere ai quattro già esistenti, ma per poterlo vedere dovrete prima sbloccare gli altri. Completano l'opera una manciata di armi e costumi aggiuntivi, alcuni dei quali provenienti dal ben noto sequel e altri extra provenienti addirittura dal vecchio Gestalt.

QUESTA VERSIONE 1.224... È SICURAMENTE LA FORMA MIGLIORE DEL VECCHIO NIER REPLICANT, MA CHI LO STA ATTENDENDO NELLA SPERANZA DI RITROVARCI LA MAGIA DI AUTOMATA DEVE PREPARARSI AD UNA DOCCIA QUANTOMENO TIEPIDA

Molto lavoro è stato fatto per limare i problemi del gioco originale, ma l'I.A. di nemici e alleati è rimasta la stessa. Totalmente idiota.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Toylogic / Square Enix
Prezzo [illegible]
Multiplayer [illegible]
Localizzazione Testi
PEGI 12+

Configurazione di prova
[illegible]

Com'è, come gira
[illegible] riflessi, Ambient Occlusion, LoD e altri voci ancora. [illegible] girato in 4K al massimo senza un tentennamento.

PRO
+ Combat system migliorato, snellito e potenziato.
+ [illegible] altissimo.

CONTRO
- I 10 anni passati si vedono, soprattutto nel [illegible]
- [illegible]

COMMENTO
[illegible] forma migliore del vecchio Nier Replicant, ma chi lo sta attendendo nella speranza di ritrovarci la magia di Automata deve prepararsi ad una doccia quantomeno tiepida. I contenuti aggiuntivi, il [illegible] restituiscono un JRPG longevo, con ottime [illegible] suo amaro afrore.

VOTO [75]

REVIEW

TGM SILVER AWARD

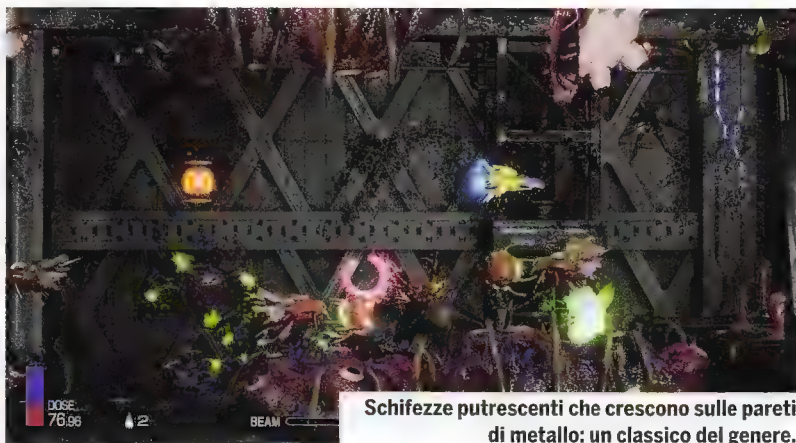
R-TYPE FINAL 2

L'IMPERO BYDO COLPISCE ANCORA

R-Type, il re indiscusso degli shoot'em up a scorrimento orizzontale, è tornato dall'oltretomba degli arcade. Più grosso, più armato, più potente, più moderno.

di **Paolo Besser**

Tanti anni fa, in una sala giochi lontana lontana, c'era R-Type, un bellissimo coin op della Irem Corporation tanto affascinante quanto famigerato, per una buona serie di motivi. Innanzitutto, aveva una grafica e una colonna sonora da urlo: semplicemente su un altro livello, se confrontate con quelle di tutti i titoli simili della stessa epoca. E poi era difficile. Dannatamente difficile: astronavi, robot bipedi, lanciamissili semoventi, tentacoli, strani insetti e qualunque altro genere di creatura biomeccanica si davano accoratamente da fare per distruggere la nostra navicella e, manco a dirlo, l'unico modo per sopravvivere a tutti gli attacchi era memorizzare la sequenza di arrivo di ciascuno sciame, raccogliere l'arma giusta al momento giusto e usare con maestria il 'pod' e il 'beam', due concetti innovativi che rendevano questo gioco rivoluzionario. Il 'pod' era un upgrade per la navicella che poteva svolgere due mansioni differenti: attaccato alla medesima, anteriormente o posteriormente, poteva fare da scudo e da arma aggiuntiva; quando era separato, invece, vagava nei paraggi e ci dava una mano a distruggere tutto quello che si muoveva sullo schermo. Il 'beam', invece, era un fascio di luce che poteva partire solo dalla nave principale e andava caricato tenendo premuto il tasto fuoco: al suo rilascio, emetteva un colpo tanto potente quanto la sua carica, capace di distruggere i nemici più grossi o più nemici piccoli contemporaneamente. L'uso combinato di queste due armi richiedeva una certa maestria ma, come tutti i coin op, R-Type era strutturato per sorprendere il giocatore a ogni pié sospinto, allo scopo di fargli perdere una vita e indurlo a imparare qualcosa di nuovo ogni volta: in altre parole, a fargli spendere una tonnellata di monetine prima di ottenere qualche rimarchevole successo. Inutile aggiungere che il bestemmiogeno coin op sia stato convertito con successo su tutte le piattaforme possibili e immaginabili, diventando nel contempo oggetto di mille remake e tentativi di imitazione (un po' come la Settimana Enigmistica, insomma).

I robottoni del vecchio R-Type hanno mangiato tanti spinaci, e adesso sono diventati molto più grossi!

Schifezze putrescenti che crescono sulle pareti di metallo: un classico del genere.

BLASTIAMO L'IMPERO BYDO ANCHE OGGI

Fast forward fino al 2021, ed ecco arrivare R-Type Final 2 per PC, PS4, Xbox One e Series X|S e Nintendo Switch – insomma, ovunque – più grosso cattivo e moderno che mai. Il nuovo sparatutto di Granzella riprende da vicino la struttura dei livelli e dei nemici del coin op originale, reinterpretandoli però in maniera molto più realistica e particolareggiata, dando cioè a ciascuno stage un'ambientazione vera e propria, fatta di stanze che comunicano tra di loro, porte che si aprono, elementi che scorrono, girano, si muovono in maniera davvero sorprendente. Insomma, se nel 1987 ci potevamo

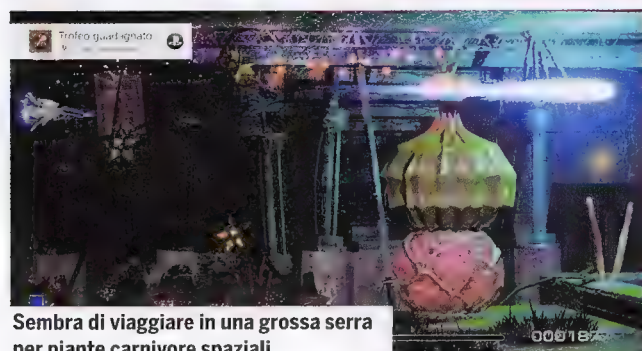
R-TYPE FINAL 2 È UNA SORTA DI 'REBOOT' IN GRANDISSIMO SPOLVERO DEL BESTEMMIOGENO COIN OP DI IREM CORPORATION

I laser bicolori sono sempre belli da usare.
E sì, ci sono anche quelli circolari ovviamente!

stupire per la grafica del coin op, nel 2021 possiamo considerarla il foglio bianco su cui i grafici hanno costruito un mondo. Anzi, uno diverso per ciascun livello. La colonna sonora che accompagna l'azione è pregevole ma non memorabile, ma l'aspetto più delicato del gioco rimane ovviamente il gameplay, destinato a scontrarsi con un progenitore fin troppo illustre, per perdonare un fallimento. E anche qui, lasciatemelo dire, le notizie sono confortanti.

GUARDA GUARDA CHI SI RIGIOCA!

R-Type Final 2 è il caro (mica tanto) buon vecchio R-Type con alcune pregevoli aggiunte: ritroviamo tutti gli elementi classici del coin op e, al centro dell'azione, ci sono ancora il pod (chiamato 'force' in questa versione) e il beam, tuttavia ci sono anche alcune novità di rilievo. Innanzitutto, non abbiamo più a disposizione una sola nave ma possiamo scegliere tra nove modelli diversi, ognuno con le proprie armi caratteristiche. All'inizio sono solo tre, ma sblocchiamo le altre strada facendo. Poi, il nostro pod dispone anche di una super arma stile "smart bomb" che, in modo estremamente scenografico, può far fuori tutti i nemici sullo schermo in un colpo solo. Infine, possiamo personalizzare le navicelle col colore che vogliamo, dando loro un aspetto più personale. Questioni cosmetiche a parte, bisogna ammettere che l'opera novella del designer Kazuma Kujo ha il suo bel perché: R-Type Final 2 è tostissimo da giocare anche ai livelli di difficoltà più elementari (per la precisione: "Addestramento" e "Bambino", quasi a voler scoraggiare chiunque dall'usarli), per raggiungere punte di malvagità infernali ai livelli più difficili. Ma, se non altro, una volta affrontato l'esborso iniziale per il download del gioco, non dovremo più scialacquare i nostri sudati stipendi in monetine. Le imprecazioni elevate al cielo durante lo sterminio dell'invadente razza aliena, tuttavia, saranno sempre le stesse. Anzi, forse nel frattempo ne avremo imparata qualcuna molto più colorita.

SE NEL 1987 CI POTEVAMO STUPIRE PER LA GRAFICA DEL COIN OP, NEL 2021 POSSIAMO CONSIDERARLA IL FOGLIO BIANCO SU CUI I GRAFICI HANNO COSTRUITO UN MONDO

Sembra di viaggiare in una grossa serra per piante carnivore spaziali.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher Granzella / NIS America
Prezzo € 39,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
PEGI 3+

Configurazione di prova
Ryzen 5 1600, 16 GB di RAM, GeForce GTX 980 Ti, SSD

Com'è, come gira
Nessuno scatto, nessun tentennamento sulla configurazione di prova. Riteniamo che si possa scendere anche un pochetto rispetto alla GPU minima consigliata (GTX 950)

PRO
+ L'R-Type del nuovo millennio.
+ Fedele all'impostazione classica, con qualche ammodernamento.
+ Grafica e gameplay davvero eccellenti.

CONTRO
- A tratti snervante.
- Colonna sonora un po' sotto le aspettative.

COMMENTO
Ragazzi, qui non si scherza per niente. Quando si maneggiano brand storici come quello di R-Type, su cui molti di noi hanno letteralmente pianto in gioventù, si gioca coi sentimenti dei videogiocatori: se fosse uscita fuori una schifezza, ai signori di Granzella probabilmente sarebbe servita proprio un'invasione aliena, per distogliere l'attenzione dei delusi. Invece devo ammettere che R-Type Final 2 mi è proprio piaciuto: rivede le meccaniche del grande classico con modernità e sapienza, senza esagerare, mantenendo invariata l'impostazione che ci ha fatto pluridannare l'anima in sala giochi, ma sviluppando con dovizia i particolari di contorno, con aggiunte tutto sommato non indispensabili che accontentano sia chi vuole giocare alla vecchia maniera, sia chi vuole sviluppare nuove strategie con le navicelle aggiuntive. Ci sono alcune lentezze qua e là, come l'intro animata macchinosa da skippare, ma per il resto è lui: è R-Type, è tornato e anche stavolta ci farà prigionieri.

GHOSTS 'N GOBLINS RESURRECTION

L'ESCLUSIVA SWITCH È FINITA!

A tre mesi dall'uscita sulla console ibrida di Nintendo, il nuovo Ghosts 'n Goblins arriva anche sulle nostre macchine per elevare a dismisura il tasso di imprecazioni a livello mondiale. Se ancora non fate parte del club "Bestemmiatori Folli e Spensierati" questo è il momento per entrarci.

di **Daniele Cucchiarelli e Paolo Besser**

Ghosts 'n Goblins Resurrection è una bomba, un ritorno ai fasti di un tempo in grande stile che farà la gioia di coloro che hanno lasciato cuore e improperi in una sala giochi lontana lontana. Con queste parole alla fine di febbraio il nostro DanHero aveva glorificato il ritorno di una delle saghe storiche di Capcom. Un ritorno capace di riportare in auge la bastardaggine videoludica di un tempo, fondendo tra loro i due capitoli arcade che a suo tempo pagarono anni e anni di affitti e stipendi di buona parte del team di sviluppo nipponico. Anche chi vi scrive in questa seconda ripresa è sufficientemente vecchio da aver impegnato un consistente mutuo bancario nei cabinati originali, nella speranza un giorno di poter dire "ho finito Ghosts 'n Goblins/Ghouls 'n Ghosts con una sola moneta". Non è mai avvenuto e quelli che ci sono riusciti realmente vivono sotto forma aldeide in un'improvvisata Area 51 marchigiana. Tutto il resto sono solo chiacchiere e distintivo.

IMPRECAZIONI IN ALTA DEFINIZIONE

Inutile dire che il passaggio (anche) su PC non ha cambiato minimamente le caratteristiche di gameplay di Ghosts 'n Goblins Resurrection, quindi risulterebbe a dir poco ridondante descriverne nel dettaglio le meccaniche e ancora più superfluo decantare per l'ennesima volta l'importanza seminale di questa saga nella storia dei videogiochi. Se ve le siete persa vi consigliamo di recuperare anche la recensione online su Switch dell'ottimo Danilo, che appartiene già alla storia della critica videoludica. In ogni caso, una piccola premessa è doverosa per coloro che non si sono mai avvicinati a questa saga: se all'apparenza Ghost's 'n Goblins Resurrection potrebbe sembrare un action-platform come tutti gli altri, vi possiamo ancora una volta assicurare che così non è. Stiamo parlando di un gioco cattivo, bastardo, punitivo e per questo assolutamente irresistibile. Va detto che Capcom con questa sorta di reboot ha fatto di tutto per renderlo appetibile anche ai giocatori meno pazienti, inserendo un livello di difficoltà più accessibile che toglie di mezzo elementi stressanti come il numero limitato di vite o il countdown su schermo e aggiunge la possibilità di respawnare sul posto dopo ogni morte senza essere costretti a ripartire dall'ultimo checkpoint o peggio, dall'inizio. Ovviamente giocarlo a livello Paggio significa anche togliere buona parte dell'appeal demoniaco di Ghosts 'n Goblins, quindi fatevi coraggio, tirate fuori le palle infuocate e alzate il tiro. Se proprio vi sentite soli e disperati potete optare

> L'ALTA DEFINIZIONE GRAFICA RENDE LO STILE "TEATRO DEI BURATTINI" DEL REBOOT UNO SPETTACOLO ARTISTICAMENTE ANCORA MIGLIORE

Ogni G'nG che si rispetti comincia sempre in un cimitero: questo è quello di Ghouls'n Ghosts!

L'introduzione del gioco ha uno stile che non ti aspetti...

per la divertente modalità coop che affianca ad Arthur degli utili spiritelli che renderanno la sua impresa molto più semplice.

CHI NON SALTA IN COMPAGNIA...

Visto che mi sento quasi in colpa, nonostante sia la terza volta che torniamo sul gioco, ribadisco il concetto: in riferimento alla prova che abbiamo pubblicato mesi fa nelle Recensioni in Breve, dove l'analisi di Ghosts 'n Goblins Resurrection occupava una pagina intera, ripetere per intero quanto detto in precedenza renderebbe inutile e soprattutto noioso l'articolo che state leggendo. In questo caso diventa fondamentale, invece, sottolineare le differenze tra la versione primigenia e quella PC, peraltro quasi identica alle edizioni PS4 e Xbox One tranne, ovviamente, per il non trascurabile fatto di poter spingere ancora i pixel a schermo. Ricordiamo che su Switch veniva proposta l'accoppiata 1080p/720p, rispettivamente per le modalità Docked e Portatile, facendo emergere qualche sbavatura nei contorni dei personaggi che finiva per sminuire un poco lo stile "teatro dei burattini" scelto da Capcom per questo reboot. Inutile aggiungere che, stavolta, a livello di pulizia grafica siamo su un altro pianeta; proprio considerando i natali su Switch e la relativa scioltezza con cui si muove su PlayStation 4, potete attendervi da Ghosts'n'Goblins Resurrection performance eccellenti su PC, dove la potenza di calcolo di sicuro non manca e quasi tutte le GPU, a partire da quelle di fascia media di cinque-sei anni fa, dovrebbero essere in grado di muovere la grafica del gioco senza scaldarsi più di tanto; chiaramente, questo significa anche che potete aspettarvi un framerate granitico e, così, una pronta risposta dei comandi – fattore a dir poco fondamentale in un gioco dove i tempi di reazione servono a portare a casa la pagnotta senza impazzire. Va detto, tuttavia, che l'obiettivo tecnico su computer si può considerare raggiunto fino a un certo punto: GnGR è fluidissimo a qualsiasi risoluzione, tant'è che su una GeForce GTX 980 Ti il rendering va a 8K senza alcuna fatica, ma ciò che manca è quel "qualcosa in più" che avrebbe distinto nettamente questa versione da quelle per console: ad esempio, a fronte del monitor ultra-wide usato per la prova, abbiamo rilevato che la risoluzione 3440x1440 si limita a centrare la schermata 16:9, ma non la espande a tutto schermo. E che senso ha l'opzione "rendering interlacciato"? Non siamo mica più ai tempi dei televisori PAL (hai ragione, ma purtroppo questa voce sostanzialmente inutile è presente in tanti altri casi, REVillage Compreso, ndMario). E perché si può scegliere la frequenza di refresh solo fino a 60 Hz? Chi ha un monitor da 144 o da 240 Hz cosa se ne fa di tutti gli Hertz in più? Li butta? Insomma, l'esperienza di gioco è perfetta come su console, ma avrebbe potuto essere addirittura migliore e non lo è, lasciando a noi PC-isti fissati un po' di amaro in bocca. C'è di buono che si potrà giocare su qualsiasi configurazione, con la sola esclusione delle GPU integrate.

> STIAMO PARLANDO DI UN GIOCO CATTIVO, BASTARDO, PUNITIVO E PER QUESTO ASSOLUTAMENTE IRRESISTIBILE

Giocare a Resurrection è un po' come tornare in sala giochi dopo tanti anni, e trovare un vecchio amico ormai adulto.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Capcom / Capcom
Prezzo € 29,99
Multiplayer Cooperativo Locale
Localizzazione Testi
PEGI 12

Configurazione di prova
Ryzen 5 1600, 16 GB di RAM, GeForce GTX 980 Ti, SSD

Com'è, come gira
Come da previsione, abbiamo potuto spingere la risoluzione ben oltre il Full HD, obiettivo raggiungibile anche con un PC meno potente. Va detto, tuttavia, che non siamo riusciti a sfruttare appieno le proporzioni di uno schermo ultrawide, e che il top del refresh è "solo" 60 Hz.

PRO
+ Il comparto grafico cristallino raggiunge il top in risoluzione.
+ Giocabile e bastardo come solo G'nG sa essere.

CONTRO
- Il livello Leggenda e gli stage Ombra rischiano di mandarvi in clinica psichiatrica.
- Non sfrutta schermi ultrawide e refresh maggiori di 60Hz.

COMMENTO
La resurrezione di Ghosts 'n Goblins abbandona l'esclusività Nintendo Switch e sbarca anche su PC, oltre che su Xbox One e PlayStation 4. Forma e sostanza sono rimaste le stesse, quelle di un action-platform arcade ipnotico e impegnativo che metterà alla prova nervi e abilità, raggiungendo in questa versione il top sotto il profilo di risoluzione e fluidità. Un acquisto caldamente consigliato a tutti, dai vecchi nostalgici con i riflessi non più brillantissimi alle nuove leve che vogliono scoprire a loro spese l'ardua lezione impartita dai titoli arcade "di una volta".

REVIEW

THE LEGEND OF HEROES: TRAILS OF COLD STEEL IV

FREDDO ACCIAIO E CALDE SENSAZIONI

È una delle più belle storie fantasy che potrete vivere davanti a un monitor. Ma ci vuole un discreto bagaglio culturale...

TGM SILVER AWARD

di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

Immaginate di vedere sfrecciare davanti ai vostri occhi uno shinkansen: bellissimo e velocissimo, inoltre avete la certezza che al capolinea lo attenderà una splendida meta, e che durante il viaggio sarà possibile ammirare panorami splendidi dal finestrino. Ora, avreste il fegato di salire a bordo mentre il treno è lanciatissimo nella sua corsa con il rischio di farvi male? Già che ci siamo, non potevate svegliarvi un po' prima per prendere comodamente il vostro posto in stazione con la dovuta calma, godendovi il tragitto dall'inizio? Non ho voglia di giocare a Densha de Go!, piuttosto mi premeva imbandire un'ardita similitudine ferroviaria per mettervi in guardia, qualora vi approcciaste a Trails of Cold Steel solo adesso, magari ingolositi dagli elogi che la serie riscuote da anni. Giustamente, perché The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV è un gioco di ruolo giapponese fenomenale, creato dagli indiscussi maestri del genere, il capitolo finale di una magnifica tetralogia dove ogni personaggio ha una storia da raccontare, singolo ma preziosissimo tassello in un mosaico narrativo ricco di intrighi, voltagabbana, stregonerie, robot giganti e tanto buon cameratismo. Ah, e uno dei migliori – anzi, se mi è permesso l'ardire lo definirei IL migliore – sistema di combattimento a turni in circolazione, completo, accessibile, spettacolare e profondo. Se amate questo genere di giochi, The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV non ha particolari punti deboli, fatta eccezione per una presentazione audiovisiva modesta, tirata a lucido da una direzione artistica efficace ma incapace di nascondere il fatto che portafogli e forza lavoro di Nihon Falcom non sono quelli di Square Enix. Ora però entrate in gioco voi.

Il sistema di combattimento premia la sinergia e i legami tra alleati: quando tutto funziona i nemici non hanno scampo!

A NOSTRO PARERE IL GIOCO VANTA IL MIGLIOR SISTEMA DI COMBATTIMENTO A TURNI IN CIRCOLAZIONE

VETERANI CONTRO NEOFITI

The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV è talmente legato al suo predecessore da rappresentarne un po' il secondo tempo, un prosieguo impossibile da godere senza il dovuto background. Passate appena due settimane dal cataclismatico finale del terzo capitolo, la maledizione nota come The Great Twilight è entrata in gioco, interferendo con il normale flusso del mana e gettando quel che resta della Classe VII nella disperazione più nera per la scomparsa di una vera e propria colonna portante. Spingo fortissimo sul pedale della reticenza per evitare inutili spoiler in sede di recensione, ma è assolutamente impossibile iniziare il gioco a digiuno di nomi e nozioni. Fortunatamente i precedenti capitoli sono disponibili su Steam a distanza di un click, quindi potrete recuperare l'intera saga senza eccessivi problemi, mettendo ovviamente in conto

Al netto del motore non più giovanissimo, l'estetica anime rende il gioco comunque piacevolissimo da vedere.

Non tutti gli asset sono riciclati: quel che rimane della Classe VII si sveglia nell'inedito villaggio delle streghe.

Quando i nemici più impegnativi decidono di fare sul serio è necessario riconsiderare la strategia.

un quantitativo di ore a dir poco gargantuesco. Naturalmente anche stavolta un ricco compendio iniziale si accollerà l'onere di fornire un sommario riassunto degli eventi passati, ma il gioco inaugura le danze in pompa magna con un bombardamento micidiale di nomi propri e rimandi che danno per scontata una conoscenza enciclopedica delle vicissitudini antecedenti, tanto che il semplice prologo dura attorno alle due ore! Centoventi minuti fittissimi in cui vecchi rivali combattono infine dalla stessa parte, i cattivi continuano a spostare le proprie pedine su più fronti e le differenti generazioni della Classe VII alzano la testa all'unisono, decisi a rimettere le cose a posto e riprendersi quello che hanno perso. Essendo un seguito direttissimo dell'episodio precedente, The Legend

ESSENDO UN SEGUITO DIRETTISSIMO DELL'EPISODIO PRECEDENTE, IL QUARTO CAPITOLO NE CONDIVIDE PREGI E DIFETTI

of Heroes: Trails of Cold Steel IV ne condivide pregi e difetti. Da una parte i punti di forza vengono confermati puntualmente, con una narrazione corale che mette in gioco un roster enorme (tanto smisurato da comprendere anche volti provenienti da spin-off orfani di una traduzione inglese) e che lascia in bocca il gusto di una resa dei conti rimandata oramai troppe volte, mentre tra i gli aspetti da rivedere figura come sempre una resa grafica che non fa nulla per nascondere l'età del gioco, uscito tre anni fa su PlayStation 4 e già allora reo di aver saccheggiato buona parte degli asset della terza avventura. Questo significa che su PC il gioco può girare molto bene anche su macchine ben più modeste di quella della prova, mentre per quelle simili e superiori sono state aggiunte alcune opzioni per migliorare un filo la resa finale, ma non vi aspettate troppi giubili di piacere visivo a parte alcuni soliti – e ottimi – tocchi di stile.

Tanti, troppi volti da ricordare: buttarsi a capofitto nella trama senza l'adeguato background causerà parecchi mal di testa.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Nihon Falcom / NIS America
Prezzo € 59,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Assente
PEGI 12

Configurazione di prova
Intel i7, 16 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 1070, SSD

Com'è, come gira
Tutto maxato in full HD e qualche rinuncia in 4K con la configurazione di prova. Rispetto a ToCS3 sono state aggiunte alcune opzioni per Ambient Occlusion e LoD a distanza, ma il punto forte rimane nello stile e non certo nella potenza tecnica.

PRO
+ Il capitolo finale di una storia appassionante
+ Sistema di combattimento a turni senza rivali

CONTRO
- Aver finito ALMENO il terzo capitolo è praticamente un obbligo morale
- Tecnicamente modesto, e ricicla parecchi asset dall'episodio precedente

COMMENTO
Per godervi The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV dovete almeno aver finito il capitolo precedente: è semplicemente imperativo. In realtà la cosa migliore sarebbe aver giocato anche gli altri, visto che il gioco è il gran finale di una narrativa portata avanti attraverso una decade su diverse piattaforme, ma credo di aver iterato abbondantemente il concetto. Al netto delle raccomandazioni si tratta di un gioco di ruolo eccellente, tecnicamente non al passo con i tempi ma che dimostra la maestria di Nihon Falcom nel genere.

REVIEW

WARHAMMER AGE OF SIGMAR: STORM GROUND

TGM BRONZE AWARD

TATTICA IN SALSA ROGUE

Dopo tanti videogiochi ambientati nell'universo di Warhammer, ora tocca finalmente anche a Age of Sigmar. Pronti a comandare schiere di Stormcast Eternals, Nighthaunt e Maggotkin di Nurgle?

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

Confesso di aver seguito poco lo sviluppo di questo Storm Ground, in parte perché di base non sono molto interessato al setting di Age of Sigmar. Ho amato alla follia il buon vecchio Warhammer Fantasy, di cui sono stato un avido giocatore, ma questo suo successore targato Games Workshop non mi ha mai entusiasmato, sebbene più di qualche volta abbia avuto l'occasione di avvicinarmi seriamente alle miniature dei Reami Mortali. Fatta questa doverosa premessa, devo comunque dire che non ho approcciato il videogioco tattico di Gasket Games del tutto a digiuno di informazioni. L'opera del piccolo studio canadese è sì ambientata nell'universo di Age of Sigmar, ma la scala delle battaglie riprodotte sui nostri schermi non si avvicina mai agli scontri che potreste vedere su un tavolo da gioco. Invece, Storm Ground vede il giocatore prendere il comando di una manciata di modelli virtuali capitanati da un eroe per affrontare una serie di missioni generate in maniera procedurale. Di fatto ci troviamo al cospetto di un tattico a turni con una marcata struttura roguelite.

Il terreno contaminato fornisce bonus alle unità di Nurgle, malus a tutte le altre.

È possibile modificare i colori delle truppe, come spesso accade nei giochi su licenza Games Workshop.

PROVA E RIPROVA

Il gioco prevede la presenza di tre delle numerose fazioni che fanno parte dell'universo del board game originale. Ci sono gli Stormcast Eternals, impavidi e immortali guerrieri forgiati nella tempesta dal dio Sigmar, a cui si contrappongono le schiere spettrali dei Nighthaunt, adoratori del dio della morte Nagash, e i Maggotkin di Nurgle, guerrieri e demoni mutati dal dio caotico della pestilenza. A ognuna di queste fazioni sono dedicate tre campagne di difficoltà crescente. La prima – più facile delle altre – è sbloccata sin dall'inizio, mentre per accedere alle successive bisogna portare a termine quella immediatamente precedenti. La struttura roguelite di Storm Ground fa sì che all'inizio di ogni campagna sia possibile scegliere l'eroe che guiderà il manipolo di unità, più un massimo di due truppe iniziali e un atto divino, ossia un potente bonus da utilizzare una sola volta durante tutta la partita. Affrontando le missioni, poi, queste unità accumuleranno punti esperienza e potranno essere personalizzate con gli oggetti di equipaggiamento e le abilità ottenute dopo aver portato a termine gli scenari. Inutile dire che sarà anche possibile aggiungere altre truppe alla squadra iniziale, a seconda delle ricompense casuali guadagnate. Tuttavia, come avviene in ogni roguelite degno di questo appellativo, una sconfitta durante una qualsiasi missione equivarrà a un game over immediato. Non tutto è perduto, però, giacché Age of Sigmar: Storm Ground non è per nulla punitivo in caso di disfatta improvvisa. Cosa significa? Ebbene, tutti i potenziamenti, gli equipaggiamenti, l'esperienza e le unità accumulati durante una partita vengono automaticamente conservati tra una campagna e l'altra. Di fatto, questo rende i playthrough successivi via via sempre più facili, giacché appare chiaro che la squadra utilizzata in una determinata campagna sarà sempre più

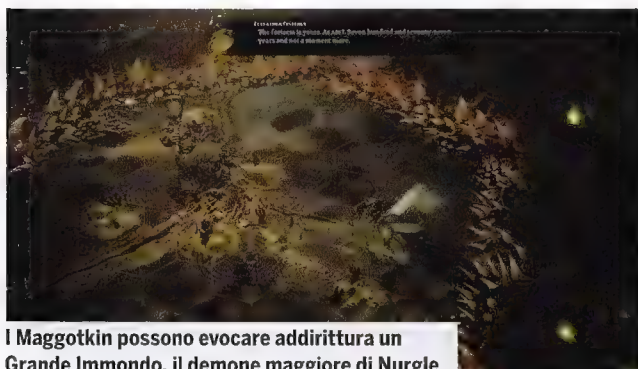
UNA SCONFITTA DURANTE UNA QUALSIASI MISSIONE EQUIVARRÀ A UN GAME OVER IMMEDIATO

Gli Stormcast accerchiano una unità dei Nighthaunt per assicurarsi di buttarla giù con pochi danni collaterali.

IL SISTEMA DI PROGRESSIONE RENDE MENO AMARA LA SCONFITTA E RIDUCE AL MINIMO IL SENSO DI FRUSTRAZIONE

forte rispetto a quella impiegata in una partita precedente. Tale sistema di progressione rende meno amara la sconfitta e riduce al minimo il senso di frustrazione.

ORDINE, MORTE E CAOS

Aver puntato sull'inclusione di sole tre fazioni ha poi giovato alla varietà delle situazioni previste dagli sviluppatori, questo perché ognuna di esse ha uno stile di gioco del tutto differente dalle altre. Prendiamo gli Stormcast: i guerrieri di Sigmar sono abili nello spalleggiarsi a vicenda, concedendo bonus alle unità amiche nelle immediate vicinanze,

I Maggotkin possono evocare addirittura un Grande Immondo, il demone maggiore di Nurgle.

dunque una strategia vincente risiede nel coordinare bene i movimenti delle truppe affinché venga a crearsi una sorta di testuggine con la quale assaltare senza tregua i nemici. I Nighthaunt, di contro, dispongono di unità più deboli – spesso sacrificabili – che possono curarsi assorbendo le anime dei caduti. Inoltre, la possibilità di evocare rinforzi in qualsiasi punto della mappa in cui sono presenti delle anime gli permette di effettuare facilmente delle tattiche di accerchiamento. Infine, i Maggotkin sono estremamente lenti ma anche molto resistenti. La loro capacità di contaminare il campo di battaglia garantisce dei pesanti malus a tutti i nemici che si muovono attraverso gli esagoni ammorbati, in preparazione dell'inevitabile carica dei seguaci di nonno Nurgle. Insomma, la caratterizzazione delle fazioni non fa una piega e rappresenta senz'altro il principale punto di forza di Storm Ground, tanto che le diverse campagne single player puntano molto sulle peculiarità tra le tre razze per offrire missioni sempre diverse, sebbene gli obiettivi delle stesse manchino un po' di varietà. Oltre ai classici scenari in cui viene richiesto di eliminare ogni singolo nemico, sono presenti anche missioni in cui bisogna controllare determinati punti del campo di battaglia, assassinare specifiche unità, oppure attivare un certo numero di dispositivi sulla mappa. Va tuttavia detto che la particolare struttura roguelite del gioco si rivela un'arma a doppio taglio. Se è vero che mantenere i progressi riduce al minimo la frustrazione derivante dal game over, dall'altro una volta completate tutte le campagne e aver acquisito tutti (o quasi) i potenziamenti viene a mancare lo stimolo di continuare a giocare. Menomale che gli sviluppatori hanno previsto la presenza del multiplayer online. La possibilità di utilizzare la propria banda contro degli avversari in carne e ossa rende il gioco più longevo, controbilanciando la limitata rigiocabilità delle campagne da affrontare in solitaria.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Gasket Games / Focus Home Interactive
Prezzo € 39,99
Multiplayer Competitivo Online
Localizzazione Testi
PEGI 12+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600X, 16 GB RAM, GeForce RTX 2070 Super, SSD

Com'è, come gira
Storm Ground gira senza incertezze al massimo livello di dettaglio a risoluzione 1440p. Da segnalare alcuni crash durante il caricamento delle missioni, senza però alcun danno, visto che il gioco salva automaticamente al termine di ogni battaglia.

PRO
+ Tre fazioni ben caratterizzate
+ L'intelligenza artificiale è competitiva
+ Il multiplayer aumenta la longevità

CONTRO
- Formula roguelite discutibile
- Alla lunga manca un po' di varietà
- Localizzazione in italiano con errori grossolani

COMMENTO
Come primo videogioco per piattaforme tradizionali a utilizzare la licenza di Warhammer Age of Sigmar, Storm Ground colpisce nel segno sfruttando al meglio l'ambientazione del board game targato Games Workshop. La struttura roguelite è molto all'acqua di rose, ma l'impianto ludico è solido e si presta molto alle battaglie tra manipoli di unità appartenenti a tre fazioni ben caratterizzate. Certo, gli obiettivi degli scenari tendono a essere piuttosto ripetitivi, ma l'opera di Gasket Games si lascia comunque giocare con piacere.

REVIEW

SHIN MEGAMI TENSEI III NOCTURNE HD REMASTER

TGM BRONZE AWARD

DEMONI A TOKYO

Astratto, straniante e per questo unico: Shin Megami Tensei III Nocturne torna per infestare i sogni di una nuova generazione: basterà una tirata a lucido per farsi temere anche dai più giovani?

di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

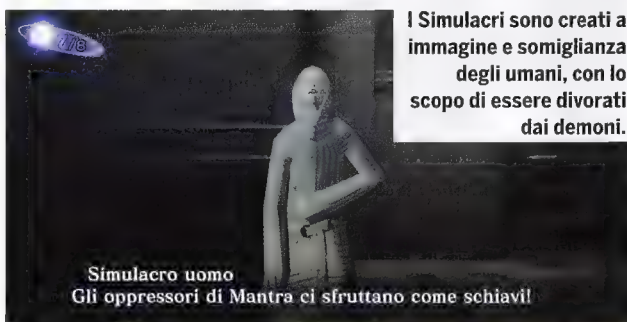
Ricordo che, durante un'anteprima online, scrivevo di una nuova mano di vernice sufficiente a non far sfigurare il venerando Shin Megami Tensei III Nocturne sugli schermi ad alta definizione, e questo è un po' il limite di questa edizione aggiornata. In altre parole l'operazione risulta complessivamente pigra, un'occasione mancata per svecchiare alcuni elementi palesemente anacronistici come i frequenti scontri casuali, considerando anche che il quarto capitolo (uscito su 3DS nell'ormai lontano 2013) aveva brillantemente introdotto nemici ben visibili sulla mappa. Il gioco, del resto, ha bisogno di quanto più aiuto possibile per essere abbracciato da un nuovo pubblico, foriero com'è di una vicenda dai toni maturi e interessanti, tuttavia destinata a quella fetta di utenti maggiormente avvezza ai Megami Tensei del passato, piuttosto che alle colorite scolaresche a cui la rivoluzione post Persona 3 ci ha abituati. Tanto vecchia scuola da citare addirittura il primo Shin Megami Tensei, titolo con cui Atlus dichiara orgogliosa la sua maturità stilistica nel 1992, mostrando il proprio logo nella schermata dei titoli laddove i precedenti Digital Devil Story erano stati pubblicati sotto l'egida Namcot.

LA TERZA RESURREZIONE DELLA DEA

Esattamente come allora, Nocturne inizia con una visione onirica che promette sibilline rivelazioni, seguita dal risveglio del nostro alter ego adolescente nella moderna Tokyo, uno sprawl urbano dove l'occulto pare aver trovato inconfessabile dimora. Tra incidenti, caos e giornalisti misteriosi, il giovane protagonista si reca a trovare la professoressa Yuko Takao in ospedale, in tempo per assistere alla fine del mondo attraverso l'evento che sarà ricordato come Concezione e

Sarebbe stato bello rielaborare ambientazioni particolari come l'incrocio di Shibuya, ma anche stavolta toccherà visitarle in una mera schermata fissa.

SHIN MEGAMI TENSEI III NOCTURNE OFFRE UNA VICENDA DAI TONI MATURI E INTERESSANTI, DESTINATA A QUELLA FETTA DI UTENTI MAGGIORMENTE AVVEZZA AI MEGAMI TENSEI DEL PASSATO

alla successiva rinascita in un deserto popolato da demoni, primordiale argilla che attende solo di essere plasmata da un potere superiore e iniziare un nuovo ciclo. Il mutamento eterno e inarrestabile è concettualmente il tema portante del gioco, un'idea dalla quale il protagonista non può sottrarsi, scampando all'oblio che pare aver inghiottito la stragrande maggioranza degli esseri umani per risorgere in

I Simulacri sono creati a immagine e somiglianza degli umani, con lo scopo di essere divorati dai demoni.

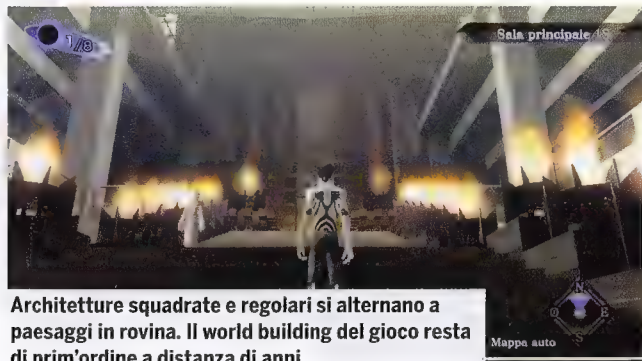
una creatura metà uomo e metà demone grazie al capriccio di una sinistra figura che giocherà un ruolo fondamentale nella vicenda. Shin Megami Tensei III trae la sua forza dall'apocalittica ambientazione: il mondo come lo conosciamo è finito, e il destino della nuova realtà dipende dal risultato del braccio di ferro tra la mefistofelica razza dominante e quel che resta degli esseri umani, stupidamente divisa da una serie di rigide ideologie nonostante l'esiguo numero suggerirebbe una provvidenziale fratellanza. La grafica contribuisce egregiamente a intensificare il senso di straniamento: la moderna Tokyo appare fin troppo asettica (specialmente adesso, grazie all'alta risoluzione) nelle primissime battute, ma il familiare paesaggio lascerà molto presto il posto a una dimensione astratta, dove distese di sabbia e cenere si alterneranno a strutture geometriche quasi innaturali nella

loro perfezione e ai resti del mondo che fu, con centri commerciali devastati e luoghi celebri scampati dalla furia della Concezione. La colonna sonora rispecchia la caoticità del paesaggio con una serie di potenti tracce frutto del pentagramma di Shoji Meguro, il compositore che per l'occasione ha raccolto il testimone lasciato da Kenichi Tsuchiya, vecchia colonna portante per quanto riguarda l'audio della serie. Il rovescio della medaglia di una sekaikan tanto particolare e strutturata appare nella conformazione del party: il Demi-Fiend (così è conosciuta la nuova forma del protagonista) è un'anima solitaria e spaesata in un mondo improvvisamente ostile, agli antipodi rispetto a personaggi squisitamente sfaccettati come ad esempio i Ladri Fantasma. Per massimizzare lo straniamento, Demi-Fiend non può equipaggiare armi o protezioni, affidando la propria crescita a punti da distribuire a ogni passaggio di livello e all'ingerimento dei Magatama, vermiformi aberrazioni che accrescono determinate caratteristiche e conferiscono poteri all'organismo ospite.

SUCCUBUS, SCELGO TE!

Alla stessa maniera, gli unici alleati con cui condividere esplorazione e combattimento saranno i demoni che saprà reclutare strada facendo, convincendoli con la parlantina e il baratto. Come da copione, differenti entità potranno essere fuse in un blasfemo rituale per generare alternative sempre più forti, arrivando addirittura ad evolversi una volta raggiunti determinati traguardi: davanti a una simile prospettiva viene quasi spontaneo considerare Shin Megami Tensei III Nocturne come una sorta di oscuro Pokémon. Il sistema di combattimento (Press Turn System) si riconferma ancora oggi un piccolo gioiello, che premia la pianificazione e lo sfruttamento delle altrui debolezze per limitare severamente il turno avversario e avere la meglio su nemici fortissimi con

DEMI-FIEND NON PUÒ EQUIPAGGIARE ARMI O PROTEZIONI, AFFIDANDO LA PROPRIA CRESCITA A PUNTI DA DISTRIBUIRE A OGNI PASSAGGIO DI LIVELLO E ALL'INGERIMENTO DEI MAGATAMA

l'ingegno. La leggendaria difficoltà per cui il gioco è divenuto famigerato è ancora qui, addolcita dall'ormai celebre livello di sfida denominato "Clemente". Senza mezzi termini, questo rende il gioco banale, riducendo al minimo gli asfissianti incontri casuali e incrementando attacco e difesa del party. Quanto? Vi basti sapere che ho collaudato tale opzione nel duello con Matador, probabilmente uno degli avversari più iconici del gioco, reo di aver fatto piangere come infanti un numero spropositato di avventurieri adulti e vaccinati: è stato uno scontro a senso unico dove il povero torero veniva macellato da possenti bordate corpo a corpo, infliggendo come risposta danni irrisori. Decisamente una risorsa da sfruttare come ultimissima carta, con la consapevolezza che si tratta di una sorta di cheat mode legalizzato!

Architetture squadrate e regolari si alternano a paesaggi in rovina. Il world building del gioco resta di prim'ordine a distanza di anni.

Se non avete l'apposito DLC ve la dovrete vedere con l'evocatore Raidou in questo punto. Saprà farsi valere.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Atlus / Atlus
Prezzo [illegible]
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
PEGI 16

Configurazione di prova
Intel i7, 16 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 1070, SSD

Com'è, come gira
Gli interventi per ammodernare l'impianto visivo si vedono, ma la remaster di Shin Megami Tensei III si [illegible] vere migliorie. Se il vostro PC è ormai prestante come un tostapane, sappiate che può girare anche su GPU di 5 o 6 anni fa.

PRO
- Trama e ambientazione uniche, ancora oggi [illegible]
- Sempre un gran bel JRPG.
- Restyling grafico innegabile...

CONTRO
- ... che però lascia intravedere il peso degli anni.
- Un'occasione un po' sprecata per svecchiare diversi aspetti.
- [illegible] gli ultimi Persona.

COMMENTO
Shin Megami Tensei III Nocturne HD Remaster è [illegible] importante sugli schermi ad alta risoluzione. Atlus ha deciso di non investire ulteriore tempo per [illegible] sua originale incarnazione su PlayStation 2. Gli altri [illegible] l'ambientazione la fa da padrone.

VOTO [80]

REVIEW

TGM GOLD AWARD

SUBNAUTICA: BELOW ZERO

L'OCEANO **GHIACCIATO** DEL **PIANETA 4546B**

"Posso fare il bagno anche se ho appena finito di mangiare?" "Ma certo, nel mare di Subnautica le famose tre ore dopo il pranzo sono l'ultimo dei tuoi problemi".

di **Emanuele "Triqui" Feronato**

Pianeti ostili. Sempre e solo pianeti ostili. L'immaginario dell'intrattenimento letterario, cinematografico e videoludico vede la Terra come il luogo più confortevole dell'universo, e i malcapitati che si azzardano a mettere il naso fuori dell'atmosfera finiscono sempre in un mare di guai. Se un giorno dovessi schiantarmi in una landa aliena, sogno un posto ricco e prospero, abitato da una popolazione sufficientemente ignorante da scambiarmi per una divinità, pronta a servirmi e riverimi accontendando anche il mio più piccolo capriccio. Non è il caso di 4546B, corpo celeste già teatro dell'ottimo Subnautica che torneremo a visitare nel sequel Subnautica: Below Zero, nuova fatica di Unknown Worlds Entertainment.

BELOW ZERO RICHIEDE UN PO' DI PAZIENZA NELLE PRIME FASI, QUANDO SIAMO ANCORA ALLE PRIME ARMI E ABBIAMO POCHE POSSIBILITÀ DI ESPLORARE

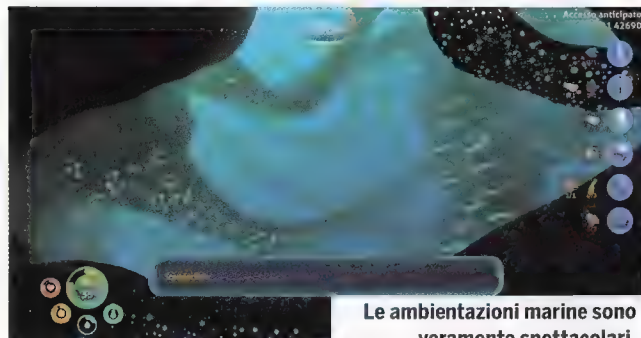
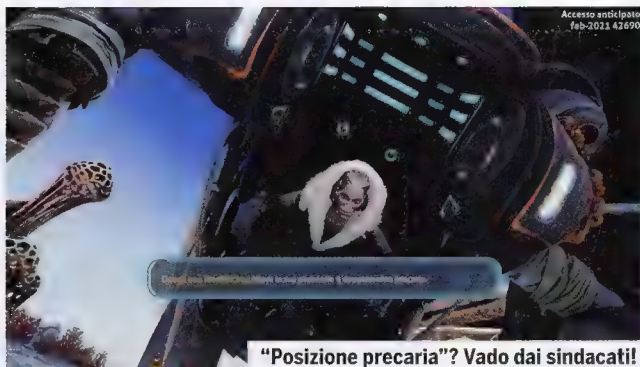
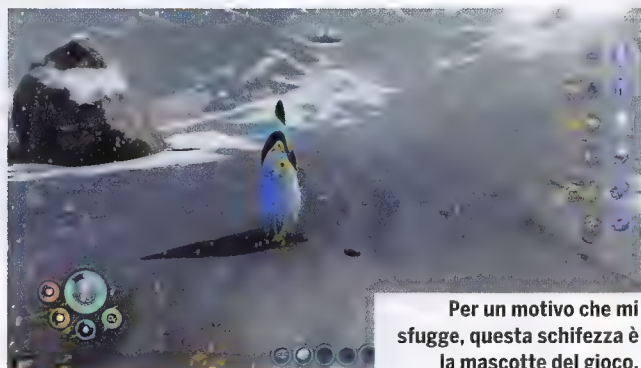
WINTER HAS COME

Freddissimo e spesso sferzato da tempeste di neve in superficie, offre temperature meno estreme sott'acqua. Ovunque ci troveremo, in ogni caso, dovremo difenderci da una fauna contentissima di annoverarci nella sua catena alimentare. L'azione si svolge due anni dopo le vicende del primo Subnautica, ma non è necessario aver giocato al primo capitolo per godere dell'esperienza di Subnautica: Below Zero. Troveremo infatti quasi subito numerosi audiomessaggi a farci da recap mettendoci al corrente della situazione: nei panni di Robin Ayou, siamo alla ricerca della verità sulla morte di nostra sorella Samantha, archiviata da Alterra Corporation – la classica Megaditta Cattivona per cui lavorava – come un incidente causato dalla sua stessa negligenza. Nulla di più falso. In seguito a un atterraggio non proprio perfetto, ci ritroviamo su 4546B con addosso solo una tuta, e dobbiamo pensare innanzitutto a come sopravvivere.

TI PIACE VINCERE FACILE?

Non considerate nemmeno le modalità pseudo casual sandbox perchè perdereste gran parte del divertimento e dello spirito del gioco, e godetevi la storia selezionando Sopravvivenza. I survival game devono offrire una certa sfida, se siete alla ricerca di qualcosa di facile scendete in edicola, comprate una rivista di enigmistica e risolvete gli "unisci i puntini". Fosse per me, avrei scelto la difficoltà Estrema con la permadeath ma avrei rischiato di non finire il gioco in tempo per la recensione, quindi mi sono sacrificato per voi. Adesso dite che non vi voglio bene! Prima ancora di cercare indizi su quanto successo alla sorella, addentrandoci in una storia veramente interessante di cui eviterò spoiler, dobbiamo dotarci del minimo indispensabile per non morire di stenti: scorte di cibo, facendo attenzione che non marcisca o trovando il modo di conservarlo il più a lungo possibile, acqua potabile e kit medici.

COSA CI SERVE?

La struttura metroidvania degli ambienti inizialmente ci impedisce di allontanarci più di tanto dalla mini capsula subacquea adattata a rifugio di fortuna, giusto qualche immersione in apnea, ma raccogliendo vari materiali e riciclando pezzi di dispositivi abbandonati possiamo craftare un vasto set di oggetti come pinne per nuotare più velocemente, lampade frontali per illuminare gli anfratti più bui, fino a strutture di notevole complessità come un sistema di tubature per trasportare ossigeno o interi veicoli. Non c'è abbondanza di risorse, e ci troviamo spesso di fronte a scelte da valutare attentamente. Meglio costruire prima uno scanner portatile per analizzare l'ambiente o un coltello termico per sterilizzare gli animaletti di cui siamo costretti a nutrirci? Non c'è una

Le ambientazioni marine sono veramente spettacolari.

"Posizione precaria"? Vado dai sindacati!

Per un motivo che mi sfugge, questa schifezza è la mascotte del gioco.

OVUNQUE CI TROVEREMO, DOVREMO DIFENDERCI DA UNA FAUNA CONTENTISSIMA DI ANNOVE-RARCI NELLA SUA CATENA ALIMENTARE

risposta corretta, ognuno avrà un suo stile di gioco, e finchè la pellaccia è al sicuro, allora sta andando tutto bene.

DOTTORE, SOFFRO DI CLAUSTRAGORAFOBIA

Subnautica: Below Zero è in grado di generare un susseguirsi di agorafobia e claustrofobia tale da mandare in Guru Meditation psicologi di fama mondiale. A enormi spazi aperti in superficie in grado di spaesare chiunque, con la temperatura corporea che scende pericolosamente e nulla all'orizzonte per scaldarsi, si alternano angusti cunicoli subacquei che scendono e si restringono sempre più, mentre le riserve di ossigeno si stanno esaurendo e non sono sufficienti per tornare indietro, per cui bisogna solo avanzare e sperare di riaffiorare al più presto da qualche parte. Ogni volta che abbandoniamo la comfort zone e ci allontaniamo dalla base, la Signora Ansia si siede accanto a noi, suonando la celebre musichetta de "Lo Squalo" nella nostra testa. E se venissimo attaccati alle spalle? O dal basso? Non siamo troppo disidratati per compiere quella traversata? Dove vogliamo andare con quei miseri punti vita? La nostra sopravvivenza è in costante pericolo, e non ci sono perk particolari che permettano di rilassarsi o mettere in secondo piano qualche necessità. Anche se super equipaggiati e prossimi a completare l'avventura, potremmo morire di fame o di sete esattamente come nei primi minuti di gioco.

UN MARE DI COLORI

Graficamente Subnautica: Below Zero ci presenta dei coloratissimi ambienti da cartolina con diversi biomi e un convincente alternarsi tra giorno e notte, caratterizzato da una lunga fase crepuscolare dovuta alla presenza di più soli. Le animazioni della flora marina sono decisamente realistiche, così come i movimenti della fauna, sia individuali che in branco. Le terre emerse rappresentano magistralmente desolazione e solitudine. Volendo proprio fare la zitella criticona, le creature marine non si presentano esattamente come mi sarei aspettato da un survival (quasi) horror, e sembrano uscite da un lungometraggio Pixar, sia per l'aspetto che per le texure. Comunque va detto che la rana dorata, con i suoi colori sgargianti e l'aspetto buffo, è uno degli animali più velenosi della Terra, quindi forse sono io che mi aspetto mostri mutuati da Resident Evil anche dove non hanno motivo di esistere. Almeno non dovrò giocare a luci spente, così in casa non penseranno stia facendo altro, al computer. Il sonoro ci offre una colonna sonora drammatica e convincente, con un buon parlato e degli effetti sonori che ricordano il canto dei cetacei. Ho promesso di non spoilerare nulla, ma sappiate che siete in pessima compagnia, su 4546B, e vale veramente la pena scoprirne il perché.

REVIEW

TGM BRONZE AWARD

LEGEND OF KEEPERS: CAREER OF A DUNGEON MANAGER

PADRONI DELLE SEGRETE

Non vedo l'ora che arrivi venerdì sera perché tra paladini da impalare e chierici da friggere, al lavoro mi han fatto diventare matto. In Legend of Keepers si lavora duramente.

di Emanuele "Triqui" Feronato

Per posizione di Dungeon Manager, valutiamo Centauro con esperienza, catapultamunito, buon esercito di non morti al seguito. Richiesta padronanza di ascia bipenne e tamburo da guerra. Questo l'ipotetico annuncio di lavoro a cui rispondere in Legend of Keepers: Career of a Dungeon Manager, roguelike a turni con anima manageriale sviluppato da Goblinz Studio e distribuito da Goblinz Publishing. Lo spirito di Dungeon Keeper è tornato, prepariamoci a smembrare qualche incauto eroe.

"NON CIELO DICONO" (SIC)

Non ho mai creduto alla leggenda metropolitana secondo la quale gli eroi espugnerebbero i dungeon per salvare l'umanità. Come sempre accade, l'informazione mainstream è tutt'altro che imparziale e confonde il nostro pensiero critico. Così ho studiato per anni su Twitter e YouTube, e alla fine la verità è venuta a galla. Quelli che noi chiamiamo "mostri", in realtà sono creature pacifiche e molto benestanti, invidiate dall'uomo, vera bestia malefica senza scrupoli. Pensateci: chi vive in un ampio sotterraneo di oltre cinquanta piani? I mostri. Chi possiede forzieri disseminati in ogni dove colmi di lingotti d'oro e pietre preziose? I mostri. Chi è così magnanimo e cultore del fair play al punto da lasciare in giro per le varie stanze armi e pozioni, dando agli invasori una possibilità in più? Esatto, i mostri. E allora chiamiamo una volta per tutte i vari Paladini, Bardi e Chierici con il loro vero nome: Tombaroli!

YOU SHALL NOT PASS!

Per cercare di porre freno alle scorribande umane, nascono agenzie specializzate nella difesa dei dungeon. E qui entriamo in gioco noi, guardie giurate in salsa RPG incaricate di respingere gli attacchi dei ladroni. Nei panni di uno Schiavista, un'Incantatrice o un Ingegnere, questi ultimi sbloccabili dopo alcuni livelli, dobbiamo dissuadere le orde di avventurieri a caccia di tesori. A nostra disposizione, una ciurma sgangherata da allenare e potenziare missione dopo missione, più una serie di trappole da piazzare in punti strategici. E se l'incauta armata dovesse avere la meglio sui nostri fedeli soldati, saremo costretti a intervenire di persona, in qualità di ultimo baluardo tra i razziatori e le ricchezze.

UNA SETTIMANA PESANTE

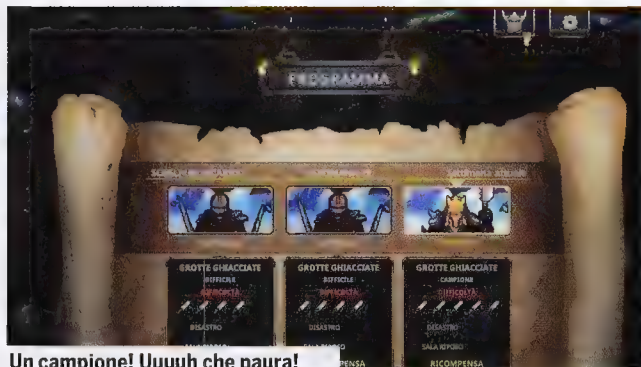
In Legend of Keepers, il nostro lavoro è scandito dal passare delle settimane, ognuna delle quali ci propone scelte

PER POSIZIONE DI DUNGEON MANAGER VALUTIAMO CENTAURO CON ESPERIENZA, CATAPULTAMUNITO, ESERCITO DI NON MORTI AL SEGUITO

Posizioniamo le nostre truppe.

multiple sulle attività da svolgere. A periodi tranquilli durante i quali l'unica preoccupazione è addestrare le nostre truppe o inviarle in missioni secondarie, si avvicendano mesi di fuoco dovuti a tentativi di incursione in qualche tempio o sotterraneo, e qui entra in gioco la sezione roguelike. Il gruppetto di cosiddetti eroi pronti a far razzia è generato casualmente, e studiandone le caratteristiche bisogna organizzare la peggior festa di benvenuto possibile. Prima dell'azione vera e propria, c'è la fase di pianificazione in cui disporre le creature a difesa e preparare le trappole. La visuale è a scorrimento orizzontale, e gli invasori avanzano da sinistra verso destra attraverso sei stanze – più alcune disponibili solo a campagna inoltrata – fino a giungere alla battaglia finale con noi, boss di fine livello. Inutile dire che prima ci sbarazzeremo degli omuncoli, minore sarà la nostra fatica e quindi la necessità di recuperare energia nei giorni successivi.

LACRIME E SANGUE

Possiamo far pentire amaramente gli indesiderati ospiti martoriando le loro carni con varie armi e incantesimi

Un campione! Uuuuh che paura!

dal classico danno elementale, o fiaccandone lo spirito spaventandoli a morte. Esauriti i punti vita, i miserabili terminano la loro inutile esistenza, mentre al diminuire del loro morale iniziano a combattere sempre peggio, fino a darsi ad una fuga precipitosa. A seconda del modo in cui sbaragliamo il party avversario, veniamo premiati con punti sangue o punti lacrime. Queste sono vere e proprie valute, al pari delle monete d'oro sonante che riceviamo come compenso per aver difeso il tesoro, e possono essere spese per potenziare il nostro esercito tra un incarico e l'altro, o per comprare nuove trappole e marchingegni atti a nuocere ai prossimi farabutti. Anche le creature alle nostre dipendenze

Non tocca ancora a noi, ma ogni tanto possiamo fare una sorpresina agli eroi.

PROTEGGERE UN DUNGEON DALLE SCORRIBANDE DI AUTOPROCLAMATI "EROI" È UN MESTIERE ONESTO, DI QUELLI CHE DANNO SODDISFAZIONI

ovviamente hanno il loro amor proprio, e qualora dovessero essere sconfitte in battaglia, si stresseranno. Sarà quindi nostro compito assegnare alle unità più tristi qualche settimana di relax, o coinvolgerle in attività ricreative che possano rigenerare lo spirito. Se vi è venuto in mente il grande Darkest Dungeon, sappiate che in Legend of Keepers la gestione dei disturbi mentali non è gestita con la stessa profondità.

HO IMPARATO SUBITO

Semplicità e immediatezza sono gli ingredienti chiave del gioco. Non ci sono tonnellate di statistiche da osservare, armi ed equipaggiamenti da studiare, punti abilità da assegnare meticolosamente a ciascun mostro, o complesse formazioni in cui schierare le nostre difese. Possiamo piazzare i difensori in prima linea, al centro o nelle retrovie, e gli attacchi a disposizione tra cui scegliere ad ogni turno non sono mai più di due o tre, a volte uno solo. L'albero delle skill, prerogativa del personaggio principale, è anch'esso piuttosto lineare. Se questa facilità di entrare subito in partita rende il gioco più snello e a tratti quasi casual, la scarsa complessità non permette scelte tattiche particolarmente audaci, e alla fine la maggior parte delle volte vince la formazione più forte, senza grandi possibilità di ribaltare la situazione.

PIXEL DI SANGUE

Graficamente Legend of Keepers ci propone una pixel art al passo con i tempi, in cui ogni attacco, magia o buff ha la propria animazione, e i vari personaggi hanno il giusto livello di dettaglio e una caratterizzazione che li rende immediatamente riconoscibili. Discretamente violento e sanguinolento, con un sonoro che enfatizza il male che stiamo facendo ai malcapitati. La longevità è garantita dalle campagne con le tre diverse classi che offrono un gameplay abbastanza diversificato.

REVIEW

HOOD: OUTLAWS AND LEGENDS

GLI ALLEGRI **FURFANTI MULTIPLAYER** DI **SHERWOOD**

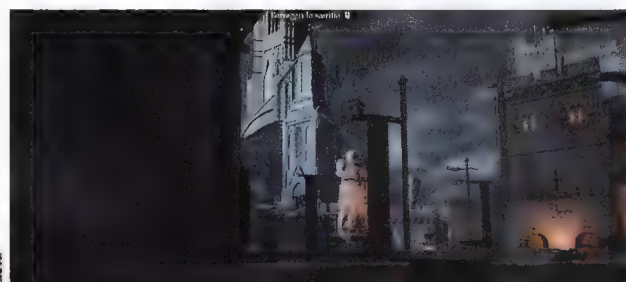
La leggenda di Robin Hood si tinge di dark, proprio come l'atmosfera che si respira in Hood: Outlaws & Legends di Sumo Newcastle: ecco com'è il loro rubare ai ricchi per dare ai poveri.

di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

Qualcuno lo amerà per l'idea di fondo originale e per il mix PvE/PvP, qualcun altro non lo sopporterà per un combat system grezzo o un bilanciamento non ottimale. Dato che a mio modesto parere la verità sta nel mezzo e Hood: Outlaws & Legends non fa eccezione, prima di proseguire conviene dimenticarsi del peloso principe dei ladri della Disney, cancellare dalla mente la parodia in calzamaglia diretta da quel mattacchione di Mel Brooks e fare lo stesso con l'eroe interpretato da Kevin Costner: questo gioco non è adatto né ai minori né ai gentiluomini. Esattamente come il periodo storico in cui è ambientato, un cupo medioevo, Hood: Outlaws & Legends è brutale, efferato, se ne sbatte del fair play e colpisce sotto la cintura senza fare distinzioni, ma in fondo ci sta perché quando in gara ci sono dei fuorilegge vale solo una regola: vince chi se la svigna con il malloppo. Il come non conta, è buono solo a gonfiare aneddoti e arrabbiature mentre si attende il match successivo in compagnia di amici fidati (si può giocare anche con compagni casual, ma farlo con un party affiatato è la morte sua tra strategie e co-op). A proposito di lobby, un inciso: il matchmaking non è dei più fulminei (e non bada a "quisquilie" come le differenze di livello). Per chi non sapesse di cosa sto parlando, Hood: Outlaws & Legends è un ibrido multigiocatore PvPvE in terza persona. In mappe costantemente pattugliate da NPC svegli ma non troppo, due team da 4 giocatori ciascuno devono competere seguendo un iter prestabilito: trovare lo Sceriffo (un boss immortale che uccide con un colpo solo) per rubargli di soppiatto la chiave della camera blindata, trafugare lo scrigno e quindi portarlo in uno dei punti d'estrazione dove si trova un argano da usare per mettere al sicuro la refurtiva. La squadra che riesce a estrarre il forziere vince, ma farlo non è così facile perché ci vuole tempo e l'operazione lascia uno/due membri del team esposti agli attacchi dei nemici. Solo chi estrae lo scrigno vince, badate bene: questo significa che potreste essere a una manciata di giri d'argano dalla vittoria e ritrovarvi a perdere un match fino a quel punto dominato a causa di una sola imboscata. Naturalmente può accadere anche il contrario, perciò se da una parte non è il massimo della vita è anche vero che le partite sono in bilico fino all'ultimo secondo.

BRUTALE, EFFERATO, SE NE SBATTE DEL FAIR PLAY E COLPISCE SOTTO LA CINTURA SENZA FARE DISTINZIONI. MA CI STA, IN FONDO SI TRATTA DI LADRI

ADORO I PIANI BEN RIUSCITI

Per facilitarsi le cose è importante mantenere il controllo dei punti di respawn perché tornare rapidamente in azione fa la

Non si può saltare, ma alcuni ostacoli si possono scavalcare.

Alcuni scorci sono suggestivi, soprattutto se non ci sono cadaveri nei paraggi ma solo compagni vivi.

Gli ambienti esterni sono opprimenti al punto giusto.

differenza tra una vittoria e una sconfitta. All'inizio è facile ottenerne il controllo, la prima fase è quella più calma, ci si muove furtivamente fra i cespugli per evitare di allertare le guardie e fargli chiudere i cancelli per delimitare la zona, ma appena i due team vengono in contatto (generalmente poco dopo aver scoperto grazie all'avviso a schermo che lo Sceriffo ha "perso" la chiave) ogni buon proposito stealth va a farsi friggere e la sagra degli schiaffi ha inizio. A dire il vero le due classi più fragili (Robin il ramingo-cecchino e Marianne la cacciatrice-assassina) farebbero bene a mantenere sempre un basso profilo, a muoversi restando a distanza magari sfruttando passaggi secondari o rialzati e soprattutto segnalare prontamente ogni nemico, dacché per loro sono problemi seri se si ritrovano di fronte Tooke, il mistico armato di mazzafrusto, o peggio ancora il micidiale martellone a due mani di John, il tank attaccabrighe. Fortunatamente da dietro si può effettuare un'esecuzione, inoltre ogni classe è dotata di un'abilità speciale assai utile che si ricarica omicidio dopo omicidio e di una "granata" capace di causare effetti diversi, senza contare che se ci si ritrova nei guai si può sempre fuggire e intrappolare un avversario con l'aiuto delle guardie mosse dalla IA. Anche se il bilanciamento delle classi non mi convince (Took è molto pericoloso a corto-medio raggio anche senza essere granché precisi grazie all'ampia portata della sua arma e può anche curare, una skill fondamentale perché gli hp non si ricaricano, mentre John è un carrarmato con la barba) e tra feedback, attacco leggero/pesante e parata/schivata, il combat system risulta grezzo, non posso negare che sfruttare le varie skill al momento opportuno dà gusto e combinarle cooperando con i compagni è soddisfacente. Purtroppo però non sempre è possibile averne l'occasione perché la scelta delle classi è libera, perciò se si gioca come casual non è raro trovarsi in squadra (o contro) due o più personaggi uguali. Un altro inciso: non si può cambiare classe durante una partita. Davvero un gioco strano, Hood: Outlaws & Legends. L'idea è intrigante e funziona, ma la realizzazione lascia a desiderare sotto diversi aspetti. Le rapine sono divertenti, la greve atmosfera medievale è ben resa e il concept di base ha un bel potenziale, ma, al di là dei limiti tecnici che talvolta gravano sul gameplay (il combat system soffre anche a causa delle animazioni legnose, il rapporto input/azione non è infallibile), la componente stealth è meno marcata del previsto e alcune dinamiche sono molto peculiari, forse troppo per un titolo multiplayer che per sopravvivere in un mercato così competitivo ha bisogno come l'aria di una comunità tanto assidua quanto appassionata. Questo discorso sulla community si lega visceralmente a un altro problema e cioè i contenuti ridotti all'osso: una modalità se si esclude l'allenamento only PvE, quattro classi e cinque mappe. È vero che non parliamo di un tripla A, è vero che c'è un sistema di progressione composito che dà accesso a tre perk di vario genere oppure a personalizzazioni estetiche (al termine di ogni partita viene chiesto se si vuol tenere per sé il denaro ottenuto e usarlo per migliorare i propri personaggi o se donarlo ai poveri e migliorare il nascondiglio per accedere a nuove customizzazioni), è vero che è prevista una roadmap a dir poco corposa per il primo anno di vita del progetto di Sumo Newcastle, ma è altrettanto vero che nell'immediato il rischio è che il profumo di nuovo scemi e il tran tran chiave/scrigno/estrazione scivoli prima nel tedio e poi nel dimenticatoio.

Un classico esempio di royale rumble medievale.

L'abilità speciale di Robin è una potente freccia eterea che esplode poco dopo l'impatto.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Sumo Newcastle / Focus Home Interactive
Prezzo € 29,99
Multiplayer Competitivo e co-op online
Localizzazione Testi
PEGI 18+

Configurazione di prova
i5 7400@3.00Ghz, 16 GB Ram, GeForce 1050 Ti, SSD

Com'è, come gira
Texture e modelli non eccezionali, animazioni poco fluide, ambienti affascinanti e atmosfera riuscita. Graficamente non proprio al top, quindi, ma sono comunque dovuto scendere a piccoli compromessi col mio PC: tra i 60 e i 30 fps in Full HD con le ombre su medio.

PRO
+ Idea originale che ha del potenziale.
+ Atmosfera azzeccata.
+ Col team giusto può divertire e dare soddisfazioni.

CONTRO
– Combat system grezzo.
– Necessita di contenuti asap.
– Diversi elementi da migliorare.

COMMENTO
La domanda non è se il gioco è divertente, bensì per quanto lo sarà in questo stato. I contenuti sono pochi ma l'entusiasmo per la novità sopperisce alla penuria, inoltre ogni partita è una roulette russa fino all'ultimo giro di argano e l'ibrido PvPvE funziona. Tecnicamente c'è da levigare, alcuni elementi vanno rivisti ed è probabile che chi sognava un purosangue stealth rimarrà deluso. Tuttavia, se credete che chi si accontenta gode e che il prezzo sia ragionevole, allora potrebbe valere la pena scommettere su Hood: Outlaw & Legends perché, mentre il successo sul lungo periodo dipenderà dall'intervento degli sviluppatori, sul breve periodo e con gli amici giusti potrebbe intrattenervi per ore.

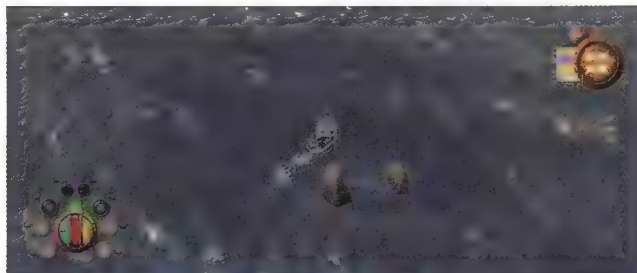
QUINDICI UOMINI SULLA CASSA DEL MORTO

3DClouds e Team17 creano un gioco di ruolo che trasuda pirateria da tutti i pori, coinvolgendo il giocatore in un'avventura procedurale divertente e appagante.

di Simone "Wolfy3547" Rampazzi

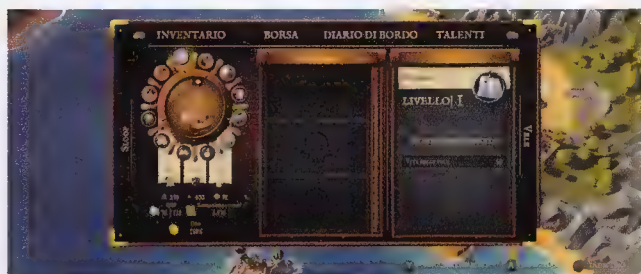
Fischiettare una canzone piratesca non servirebbe a trasmettervi il mood provato negli ultimi giorni testando King of Seas, il nuovo gioco di ruolo degli italiani di 3DClouds che ci portano a tentare l'arrembaggio sulle navi nemiche con lo scopo di diventare il re dei pirati. L'ascesa al titolo sarà lunga e irta di pericoli, nonché costellata da tantissime situazioni divertenti e capaci di mettere alla prova il nostro alter ego novello pirata in tutto il suo percorso alla ricerca della verità. Poco sopra ho parlato di novello pirata e in effetti, tranne qualche battuta iniziale, la storia del nostro doppio virtuale segue un canovaccio narrativo semplice quanto efficace: noi siamo infatti il figlio del re di questo arcipelago di isole, che durante uno dei nostri viaggi in mare viene assassinato da un pericoloso rituale voodoo che mette in subbuglio il mondo, facendo persino ricadere la colpa sulle nostre fragili spalle.

CHE BELLA LA VITA DEL BUCANIER!

Al posto di combattere per affermare la nostra verità, dovremo darcela a gambe prima di venire affondati, e la nostra fortunata fuga ci condurrà al cospetto di uno dei pirati più famosi di questo universo narrativo che pesca a piene mani dall'immaginario storico e videoludico (riconoscerete qualche nome dagli screenshot) per costruire una trama piacevole che non vuole prendersi troppo sul serio. Inizieremo dalle basi, introdotte grazie al semplice tutorial del gioco che vi inviterà a navigare per i mari utilizzando il gamepad, piuttosto che i classici mouse e tastiera. Attraversare il mare risulterà facile e soddisfacente, complice una meccanica di gioco schietta che vuole acclimatare subito il giocatore, intrattenendolo piuttosto con tutta la parte ruolistica alle spalle di essa. Non inizieremo certo come il buon Jack Sparrow a bordo di una bagnarola, sebbene in quel caso il "capitano" avesse perso la Perla Nera tempo addietro, ma verremo dotati di uno sloop capace di solcare i sette mari con grazia e velocità. Le missioni principali di King of Seas puntano chiaramente a farci smascherare il losco figuro alle spalle dell'omicidio di nostro padre, sebbene andando avanti vi accorgerete ben presto che la vita piratesca è magnetica e irresistibile, capace insomma di attirarci più volte verso una rappresaglia intenzionale necessaria per far accrescere la nostra fama e la nostra possibilità di diventare il pirata più temuto del mondo. Per compiere queste due imprese in parallelo avremo bisogno di esplorare l'arcipelago procedurale messo a nostra disposizione dagli sviluppatori, un mondo insomma capace di cambiare facciata al riavvio di ogni partita, distribuendo isole e isolotti in una scacchiera simile alla classica battaglia navale, esplorabile in lungo e in largo

Navigare per i sette mari può essere piacevole, anche solo per esplorare nuovi lidi sconosciuti.

liberamente. Ogni volta che troveremo un piccolo gruppo di isole potremo subitamente rilevarne la città di riferimento, dove attraccare per parlare con alcuni degli NPC presenti nel gioco, oppure dare un'occhiata in giro con l'intenzione di scovare il cartografo di riferimento (uno per ogni città) per completare la mappa in nostro possesso. Ho parlato di NPC presenti in King of Seas, ovvero di personaggi con cui potremo scambiare quattro parole per il nostro tornaconto personale: il carpentiere è la figura adatta per chi vorrà

Le cittadine sono ben rappresentate, peccato non poterne vedere i dettagli un po' da vicino!

riparare la propria nave, oppure personalizzarla grazie l'acquisto di oggetti equipaggiabili nel menù dedicato (e persino scalabili per rarità con il classico sistema di colorazioni da comune a leggendario). Potremo altrimenti intrattenerci alla taverna per reclutare nuovi mozzi al nostro servizio, oppure offrire la nostra spada al servizio di incarichi che funzionano come missioni secondarie, o magari sentire il mercante per commerciare i vari beni che troveremo in lungo e in largo nelle casse delle navi affondate, o in quelle trovate per mare. Simpatica l'idea di inserire un sistema commerciale variegato, dove ogni città valorizza un bene quotandolo con più o meno denaro, insomma pensato per invogliare il giocatore all'esplorazione piuttosto che alla vendita spasmodica dei propri beni con l'unico scopo di svuotare la stiva. L'hub di gioco principale è Eagle's Den, una base pirata da cui ricominceremo ogni volta che la nostra nave verrà affondata in giro per i sette mari.

La parte più intrigante del gioco è quella ruolistica, in cui selezionare l'equipaggiamento della nave

DAVY JONES È LÌ CHE ASPETTA

A tutti gli effetti, infatti, non esiste un sistema di checkpoint pensato per farci ricominciare nelle vicinanze della nostra disfatta, un elemento che tende quasi al genere simulativo, così da costringere in tutti i modi i giocatori a fare attenzione anche alla difficoltà più facile. Esiste infatti una scala di valori che premia gli audaci senza penalizzarli, mentre salendo di difficoltà ci troveremo invece a confrontarci con il permadeath o con la perdita del nostro carico. Eagle's Den è anche il luogo in cui potremo comprare delle navi nuove, pensate per incrementare il numero di cannoni, la velocità di navigazione per mare o la capacità di cargo. Per essere più specifici, veleggiare verso l'ignoto con un brigantino potrebbe rivelarsi comodo ai fini dell'esplorazione, mentre

Che bello aver cambiato le vele, adesso sembriamo proprio minacciosi!

invece nel combattimento potrebbe essere utile caricare i cannoni sul proprio galeone, dotato di una potenza di fuoco invidiabile. La componente ruolistica di King of Seas emerge prepotente proprio nella connotazione dei valori con cui andremo a personalizzare la nostra nave, grazie a un inventario suddiviso per undici caselle, rispettivamente sette per le componenti della nave e quattro per le abilità attive che potremo utilizzare durante lo scontro. Fa veramente piacere constatare quanto il gioco sia davvero articolato e ben disposto ad incontrare il volere dei giocatori, che potranno persino personalizzare il proprio stile di gioco

> IL GIOCO SA DAVVERO FARSI AMARE DALL'INIZIO ALLA FINE, PUR SE CON UN PO' DI RIPETITIVITÀ

grazie anche a un onesto sistema di abilità passive suddivise per tre rami di appartenenza: navigazione, battaglia e voodoo. Il comparto tecnico si concentra sulla grafica per riprodurre un sistema di navigazione ben realizzato, con buona effettistica del mare e delle barche, unite anche all'espressione delle abilità con status negativi e magici, mentre invece a uscirne lievemente penalizzato è il comparto sonoro, purtroppo un po' monotono. Ripensando al fu Sid Meier's Pirates! ci avrebbe fatto piacere gestire anche un minimo di "vita a terra" o di scontri sulle navi avversarie, fattore che in qualche modo viene un po' semplificato in King of Seas, dove i dialoghi (missioni e non) vengono effettuati solamente tra avatar simpatici quanto basta.

HIGHLIGHT CONSOLE

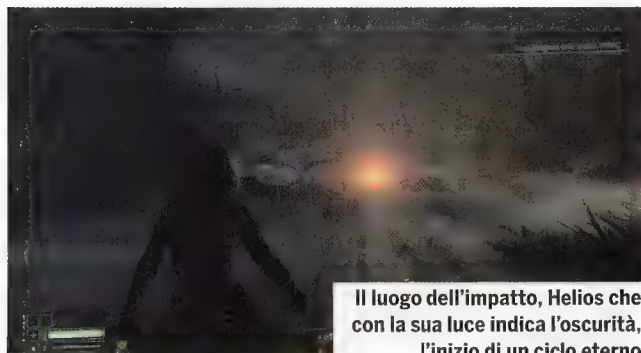
RETURNAL

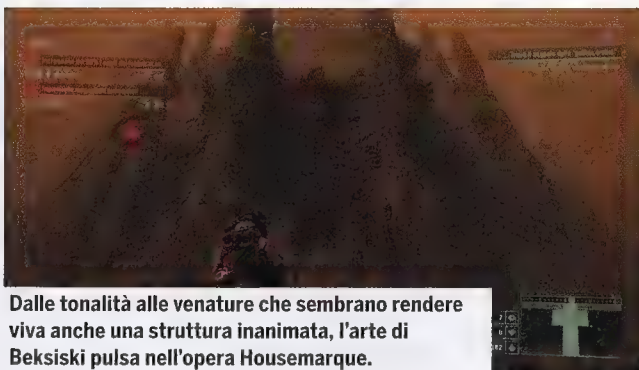
CONDANNATI ALLA RESURREZIONE

L'addio all'arcade, la morte di Stormdivers, le sue ceneri che diventano vitale concime per Returnal. La rivalsa di Housemarque che qualcuno aveva dato per spacciata, capace oggi di regalarci un'opera fondamentale per PS5.

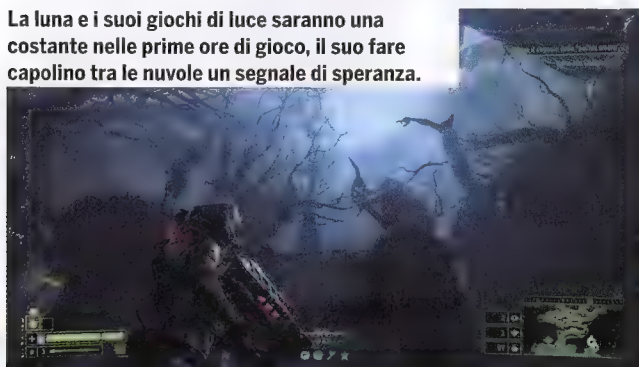
di **Stefano Calzati** e **Daniele Cucchiarelli**

Quante cose ha da raccontare Returnal, a partire dalla sua stessa struttura ludica. La ciclicità del gameplay che diventa condizione esistenziale, un nuovo modo di interpretare tempo, spazio, vita, ricordando per certi versi i concetti su cui è scritta la sceneggiatura di Arrival (Denis Villeneuve, 2016). Selene Vassos, consapevole della sua eterna resurrezione, combatte per raggiungere il segnale della Pallida Ombra, un SOS, un richiamo, il suo scopo. Un mondo che muta, si riassembla contaminando i ricordi dei tentativi precedenti, le stesse aree in luoghi diversi, privati del senso dell'orientamento in un labirinto di rovine. L'esplorazione diventa momento di oppressione e riflessione, ma anche strumento ludico per misurare il progresso, laddove la componente metroidvania del game design è importante quanto quella roguelite e la morfologia degli ambienti suggerisce fin da subito che ci saranno da recuperare strumenti specifici per raggiungere determinate zone (che una volta trovati sopravviveranno a ogni game over, ovviamente). Si ha la sensazione che ci sia sempre qualcosa di celato da svelare, nuovi modi di interpretare e dominare il level design, aprendo portali, svelando scorciatoie fino a sfociare nel platform, sfruttando la verticalità laddove prima sembrava impossibile grazie a un pur classico rampino, imparando a leggere le mappe e di conseguenza osare, scommettere sulla propria abilità. La chimica che si viene a creare dopo poche ore è straordinaria, merito dei controlli perfetti, per reattività e facilità di utilizzo, col backtracking sostituito dalla proceduralità per dare vita a un ibrido che è stato sì già sintetizzato da Dead Cells, ma che portato in tre dimensioni ha un respiro inedito, unico, travolgente. Housemarque ha trovato un equilibrio perfetto che giustifica l'azzardo di eliminare qualsiasi checkpoint "volante" che non sia mettere in standby PS5. Calibratori per migliorare la competenza dell'arma, resina per aumentare l'integrità della tuta e dei parassiti che si avvinghieranno al nostro corpo, concedendoci bonus e infliggendoci in cambio malus che possono portare ad avarie di varia entità. L'algoritmo che gestisce gli elementi procedurali a fare da elastico per avvicinare gli stargate tra un bioma e l'altro una volta scoperti (da cui la precisa dimensione media delle run), permettendo così questi

> RETURNAL È UN PASSAGGIO CRUCIALE PER HOUSEMARQUE, FINORA CONOSCIUTA PER (OTTIME!) PRODUZIONI DI SCALA PIÙ LIMITATA

Il luogo dell'impatto, Helios che con la sua luce indica l'oscurità, l'inizio di un ciclo eterno

Statue fasciate, culti, lotte fratricide. La narrativa ambientale di Returnal parla ad ogni passo attraverso il suo simbolismo.

Dalle tonalità alle venature che sembrano rendere viva anche una struttura inanimata, l'arte di Beksiski pulsa nell'opera Housemarque.

diversi stili di gioco senza mai tediare, stancare, facendo della non-linearità il suo vero punto di forza. Perché Returnal è un'opera velocissima, fluida, dura e spietata ma sempre corretta, leggibile, anche nei più calienti momenti di bullet hell.
Nex Machina elevato a Tripla A dove gestire con sangue freddo le minacce, imparando a conoscerle, che siano fauna, senzienti impazziti o macchine. Ogni arma ha caratteristiche differenti per cadenza, precisione, potenza, perk (sbloccabili con l'utilizzo) e fuoco secondario, attivabile premendo a fondo L2, col trigger del DualSense che scatta con un "clic" per

La luna e i suoi giochi di luce saranno una costante nelle prime ore di gioco, il suo fare capolino tra le nuvole un segnale di speranza.

IL COMBATTIMENTO È FRENETICO ED ELEGANTE, UNA SINFONIA DI PROIETTILI, SCHIVATE AL MILLIMETRO, SALTI, FENDENTI

trasmettere la sensazione di un'azione speciale e devastante, quasi cinematografica. Il peso specifico, la sensazione fisica del rinculo esaltata dal sound design, la perfetta malleabilità nelle mani di un giocatore sempre più consapevole e quindi abile. Caratteristiche esaltate dai feedback aptici e meccanici del pad, frutto di un lavoro di caratterizzazione e balistica che Housemarque ha svolto in maniera spettacolare, da manuale di game design. Il combattimento in Returnal è frenetico ed elegante, il movimento di gambe al centro del gunplay per poi suonare una sinfonia di proiettili, schivate al millimetro (con frame d'invincibilità nel mezzo), salti e fendenti di spada laser. Una bomba atomica pronta a esplodere tra le mani del giocatore. La perfezione coreografica premiata con iniezioni di adrenalina, ogni eliminazione accumulata senza subire danni si somma fino a bombardare l'organismo di Selene con doping statistico, scatenando bonus esponenziali.
Tutto questo affidandosi alla potenza di cui PlayStation 5 dispone, rispettando religiosamente il dogma dei 4K a 60 fotogrammi al secondo granitici. Che vuol dire illuminazione splendida, suggestiva, in tempo reale, con le superfici ad assorbire e riflettere le fluorescenze dei proiettili e il pulviscolo dei particellari, come se sotto quei colpi fosse esploso direttamente il nostro OLED. C'è tanto da dare in pasto alle retine ed è sanguinoso che manchi (almeno per ora) una modalità fotografica dedicata. La colonna sonora nel mentre lascia respirare l'occhio con la sua delicatezza elettronica e dà spazio a un'effettistica ambientale strepitosa fatta di echi, vento, suoni lontani e indistinti, abissali, costruendo la suspense per

La visuale passa in soggettiva e la narrativa comincia a prendere una piega più chiara ma non meno sconvolgente.

poi entrare in scena violentissima nei momenti più esaltanti/angoscianti fino a diventare cardine di una parentesi in particolare, una di quelle sequenze capaci di definire un'intera opera e portarla al livello successivo, giocando con le percezioni, tenendo per mano il racconto. Fondamentale in questo senso il lavoro egregio sull'audio Tempest 3D, apprezzabile con le cuffie Pulse 3D di PS5, capaci di dare veramente una dimensione privilegiata al sound design, in ogni sequenza di gameplay, e alle musiche. 360° di piacere uditivo.
Returnal è l'arcade di nuova generazione, un bilanciatissimo cocktail di ispirazioni, suggestioni, concetti di game design. Ci siamo innamorati della sua atmosfera, della fisicità degli scontri a fuoco, dei suoi continui riferimenti alla mitologia greca. Se sia una killer application lo deciderà il pubblico, ma su PlayStation 5 Returnal è quello che più ci si avvicina.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Housemarque / SIE
Prezzo € 79,99
Localizzazione Completa
Multiplayer Asincrono
PEGI 3+
Sistema PlayStation 5

PRO
+ Gunplay adrenalinico, fluido, preciso e fisico
+ Narrativa misteriosa, psicologica, frammentata benissimo nel loop
+ Tecnicamente solidissimo, DualSense e Audio 3D al top
+ Struttura metroidvania applicata al roguelite in modo impeccabile, una manna per l'esplorazione

CONTRO
− Presi singolarmente, i singoli elementi che lo compongono non sono "geniali"

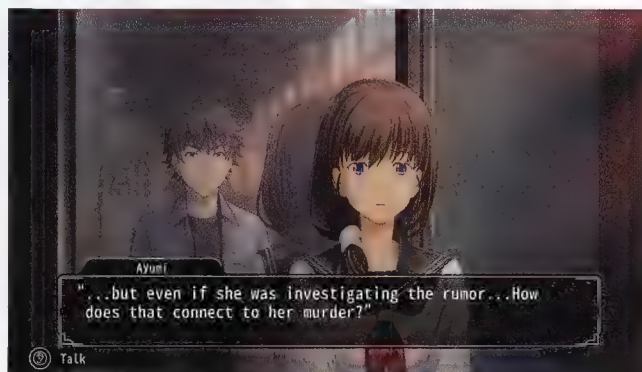
NEW POKÉMON SNAP

Il nuovo titolo dedicato ai mostri tascabili è un safari fotografico attraverso la regione di Lentil per immortalare duecento mostriciattoli nel loro habitat naturale, un po' come accadde ventidue anni fa, quando il primo Pokémon Snap su Nintendo 64 mostrò a una generazione di allenatori la vita segreta dei loro compagni di gioco, lontana dalle arene e immersa nella natura incontaminata.
Come spesso accade nel mondo di Satoshi Tajiri, la trama è un mero pretesto per passare del tempo in compagnia di topi elettrici e conigli incandescenti: il professor Speculux è sulle tracce di un fenomeno chiamato Lumina che avvolge alcuni Pokémon di una luce iridescente, e ha bisogno di un bravo fotografo d'assalto per le sue ricerche. Un gioco da ragazzi per una piattaforma versatile come Switch, da impugnare a mo' di macchina fotografica per scattare foto all'interno di una serie di percorsi prefissati, alla ricerca dei momenti più memorabili da sottoporre all'attenzione dell'esimio luminare che, al termine dell'escursione, si prenderà la briga di valutare con un punteggio che va da una a quattro stelle. Per ottenere la valutazione migliore è necessario colpo d'occhio, decisione e l'aiuto di alcuni gadget che verranno resi disponibili durante l'avventura, come un radar e un'infinita scorta di mele soffici da lanciare all'indirizzo delle bestiole. Ogni mezzo è dunque buono per scatenare una reazione degna del National Geographic, lasciando l'interazione con l'ambiente nelle mani del giocatore mentre il tragitto viene coperto in tutta sicurezza dal NEO-UNO, veicolo antigravitazionale che si muoverà da solo lungo un percorso

prefissato prima di tornare alla base. Le capacità di Switch sono state prese egregiamente in considerazione per offrire un'esperienza più immersiva e stimolante rispetto agli esordi su N64: il giroscopio permette di seguire i soggetti con la precisione e il piglio del fotografo navigato, mentre gli scatti più riusciti potranno essere condivisi online per la gioia degli altri giocatori, magari impreziositi da qualche effetto di post produzione. New Pokémon Snap è un gioco ricco di contenuti e segreti: rincorrere il punteggio più alto apre la strada a varianti degli itinerari base e una ricca serie di obiettivi secondari invoglia a pasticciare con i gadget per immortalare gli attimi più bizzarri e conquistare oggetti con cui personalizzare il profilo. Con una longevità che si assesta sulle dodici ore e un invidiabile quantitativo di extra, New Pokémon Snap è il diversivo ideale per tutti i fan di Pikachu e soci. ■

■ **Disponibile per:** Nintendo Switch ■ Bandai Namco Studios – Nintendo

FAMICOM DETECTIVE CLUB

Portopia Renzoku Satsujin Jiken (Il Caso dell'Omicidio Seriale di Portopia) esce nel 1983 per PC-6001 e una generazione di giapponesi si trasforma improvvisamente in un esercito di investigatori. La versione per Famicom non poteva ovviamente sfruttare la tastiera, quindi venne sviluppato un particolare parser con cui selezionare le azioni col joypad, intuizione che generò un esercito di cloni tra cui il primo capitolo di Famicom Tantei (Detective) Club del 1988. Il gioco si rivela un grande successo e il primo "caso" viene seguito da un secondo l'anno successivo, due avventure grafiche fondamentali nella storia di Nintendo e del software nipponico in generale, veri e propri oggetti di culto ora disponibili per la prima volta in occidente grazie alla popolarità di Switch e acquistabili in un unico pacchetto. Il primo gioco (The Missing Heir) ruota attorno alla memoria del protagonista, trovato privo di sensi su una scogliera mentre indagava sulla morte sospetta di una ricchissima donna, mentre il secondo (The Girl Who Stands Behind) è caratterizzato se possibile da un'atmosfera ancora più sinistra. In entrambi i capitoli la prima cosa che colpisce è la buona qualità della scrittura, resa però di difficile comprensione per chi non mastica la lingua inglese data la mancanza di localizzazione in italiano. Il sonoro si avvale di un inedito doppiaggio in giapponese e di tracce selezionabili tra versioni originali e remixate. Quello che fa storcere il naso sono le meccaniche investigative. La stragrande maggioranza del tempo viene trascorsa dialogando, il che non sarebbe affatto male se non fosse che il gioco segue

un iter rigidissimo, dove la stessa domanda deve essere chiesta più volte al medesimo interlocutore per procedere. Spessissimo questo labirinto verbale tiene in ostaggio la possibilità di spostarsi in un altro luogo, magari per seguire una nuova pista, e questo obbliga a noiose raffiche di domande dove il destinatario viene bersagliato nella speranza che prima o poi si sbottoni. Sono momenti in cui il brivido dell'indagine cede il posto alla noia e a un pizzico di frustrazione, specie nelle fasi avanzate, quando l'elenco di sospetti e argomenti aumenta notevolmente. Famicom Detective Club non è un gioco per tutti. La nuova presentazione audiovisiva compie un enorme (quanto scontato) passo avanti rispetto all'originale, ma le meccaniche investigative sentono davvero il peso degli anni e potrebbero non incontrare il favore del pubblico meno paziente. ■

PROVATO SU
78
SWITCH

■ **Disponibile per:** Nintendo Switch ■ Mage – Nintendo

MLB: THE SHOW 21

Dopo essere stato sin dalle origini un'esclusiva PlayStation, MLB The Show abbraccia ora la concorrenza sbarcando sulle console della famiglia Xbox e allungando la già nutrita lista di titoli Game Pass. Anni di lavoro e passione hanno portato MLB The Show 21 a raggiungere un livello qualitativo con pochi eguali nel mondo dello sport simulato. È un titolo accessibile che non sacrifica il realismo, grazie ad una miriade di parametri per personalizzare qualsiasi opzione di gioco. Il parco modalità è ricchissimo. Carriera singola, gestione di una franchigia MLB nella sua interezza, stagioni "sintetizzate" giocando solo gli incontri chiave e l'immancabile modalità a figurine (in stile Ultimate Team di FIFA) sono gli ingredienti principali di un'esperienza in grado di tenere impegnati per un anno e più. Esteticamente MLB The Show 21 offre un notevole impatto visivo, soprattutto per l'attenzione posta nella realizzazione di tutti gli elementi di contorno. Gli stadi delle MLB sono stati riprodotti con estrema cura e resi ancora più vivi con l'inserimento di un pubblico mai statico. Intermezzi, replay e sovrimpressioni statistiche di ogni genere contribuiscono a conferire al tutto un look televisivo, reso ancora più verosimile da un'ottima telecronaca. Partendo da queste ottime premesse, MLB The Show 21 su PS5 e Xbox Series X|S non è comunque un gioco che sorprende. Il fattore cross-gen si fa sentire quindi per vedere un vero e proprio balzo in avanti dovremo presumibilmente attendere il prossimo capitolo. ■

■ **Disponibile per:** PS5, PS4, Xbox Series X/S, Xbox One ■ Sony San Diego Studio ■ Sony I.E.

COZY GROVE

I successi di Animal Crossing e Stardew Valley hanno dimostrato che il pubblico ha voglia di vite alternative, possibilmente bucoliche e colorate. A tentare la via dell'alternativa c'è SpryFox che ha dimostrato un gusto estetico notevole, confezionando un titolo delizioso da guardare ma anche discretamente divertente. Se il game design non stupisce più di tanto e si rifà quasi totalmente agli esempi appena citati, il setting è più originale e accattivante. Nei panni di uno Spettro Scout arriverete in una città apparentemente abbandonata, per poi scoprire che è invece piena di fantasmi dai più disparati bisogni. Il vostro obiettivo? Aiutarli e nel frattempo espandere i confini dell'isola personalizzandola come più vi piace. Ogni compito portato a termine frutta ricompense necessarie per venire in possesso di strumenti da lavoro, con i quali ampliare il numero di attività possibili. Queste ultime, a loro volta, risulteranno indispensabili per "craftare" nuovi elementi e procedere nello sviluppo del "villaggio". Gli NPC con cui verrete in contatto mancano di dell'elemento "kawaii" tipico di Animal Crossing, ma sono comunque ben caratterizzati. A mancare è invece il "ritmo" del gioco Nintendo, a causa di una gestione delle missioni un po' fallace che a volte costringe a incomprensibili pause. Nell'insieme comunque è un titolo abbastanza valido anche a fronte di un prezzo decisamente appetibile. ■

PROVATO SU
71
PC

■ **Disponibile per:** PC, PS4, Xbox One, Switch ■ Spry Fox ■ The Quantum Astrophysicists Guild

NONGUNZ: DOPPELGANGER EDITION

Vi piacciono i roguelike che non vi spiegano assolutamente nulla di ciò che dovete fare e dove dovete andare? Nongunz potrebbe essere il gioco dei vostri sogni ma preparatevi ad essere presi a calci. Vestirete i panni di un minuscolo scheletro e dovrete muovervi bidimensionalmente in un labirinto apparentemente infinito di stanze, sparando a qualsiasi cosa si muova e cercando di sopravvivere il più possibile. Nel caso doveste morire (e accadrà SVARIATE volte) tornerete all'inizio e non manterrete NULLA di ciò che avrete conquistato fino a quel momento, neanche le armi o le carte-magia faticosamente accumulate nell'esplorazione precedente. Se vi sentite in grado di sopportare tutto questo allora amerete alla follia questo mix di platform-shooter, che prende vita in un mondo disegnato con una pixel-art molto particolare, contraddistinta quasi esclusivamente da tonalità di grigio sulle quali con il procedere dell'avventura verranno dipinte pennellate di colore. La Doppelganger Edition aggiunge il gioco in coop capace di rendere le cose un pelo più accessibili e una cattivissima modalità Arena. ■

■ **Disponibile per:** PC, PS4, Xbox One, Switch ■ Brainwash Gang ■ Digerati

TASOMACHI: BEHIND THE TWILIGHT

A dispetto di un comparto grafico estremamente piacevole e fortemente caratterizzato, Tasomachi: Behind the Twilight è un action-platform con poca personalità, che lascia pochissimo spazio alla narrazione e punta tutto su un gameplay chiaramente orientato verso un pubblico abbastanza giovane. Il livello di difficoltà è piuttosto basso nonostante la morfologia dei livelli faccia pensare a chissà quali sfide, viene infatti privilegiata maggiormente l'esplorazione e in questo il gioco Orbital Express fa un lavoro egregio regalando scorci estremamente suggestivi. Lo stile giappo-kawaii che potete intuire dalle immagini si riflette nella possibilità di acquistare nuovi oggetti estetici e skin con cui personalizzare la protagonista, che sembra uscita da una sfilata "Autunno-Inverno Final Fantasy", ma soprattutto nella presenza dell'immancabile tenero animaletto chiamato Kogara che vi accompagnerà nell'avventura dispensando frequenti e irritanti consigli. Come ciliegina su una torta non particolarmente gustosa troviamo una longevità a dir poco scarsa, 4 ore sono più che sufficienti per arrivare ai titoli di coda.. ■

PROVATO SU
62
PC

■ **Disponibile per:** PC ■ Orbital Express ■ Playism

METRO EXODUS ENHANCED EDITION

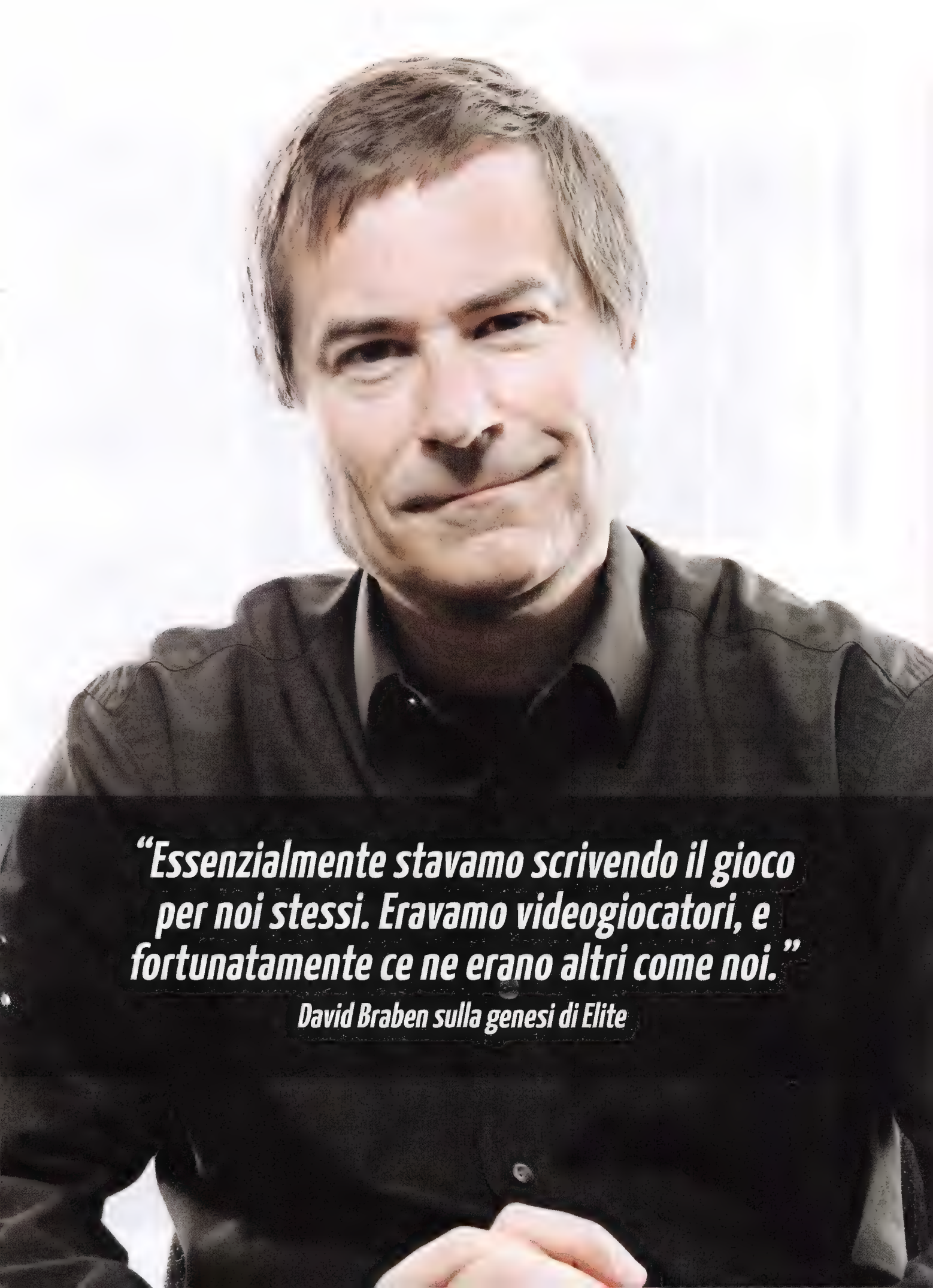
Metro Exodus fu uno dei videogiochi più sorprendenti del 2019: ambientato dopo una guerra apocalittica, ci ha fatto combattere fra relitti umani e mostri mutanti. Fu uno dei pionieri del ray tracing delle GeForce RTX e, oggi, si ripresenta su PC e console di ultimissima generazione solo allo scopo di migliorare questo aspetto (per tanto non funziona senza una scheda RTX o una delle Radeon 6000). I ragazzi di 4A Games ci hanno dato dentro come matti e hanno studiato a fondo tutte le più moderne tecniche di illuminazione globale e, nel passaggio da Exodus simplex a Exodus Enhanced, il motore grafico ha imparato a seguire i fotoni con più precisione e accuratezza, grazie alla Dynamic Diffuse Global Illumination. Il risultato di tutto questo lavoro è eccellente. Tutte le schede RTX con l'eccezione della 2060 dovrebbero essere in grado di fornire una corretta fluidità a 2560x1440 pixel, anche alle impostazioni grafiche più elevate, mentre i 4K restano appannaggio solo delle RTX 3080 e 3090, o delle Radeon RX 6800. Se non avete mai giocato prima a Metro Exodus e avete una scheda adatta, questo è il momento giusto per farlo. ■

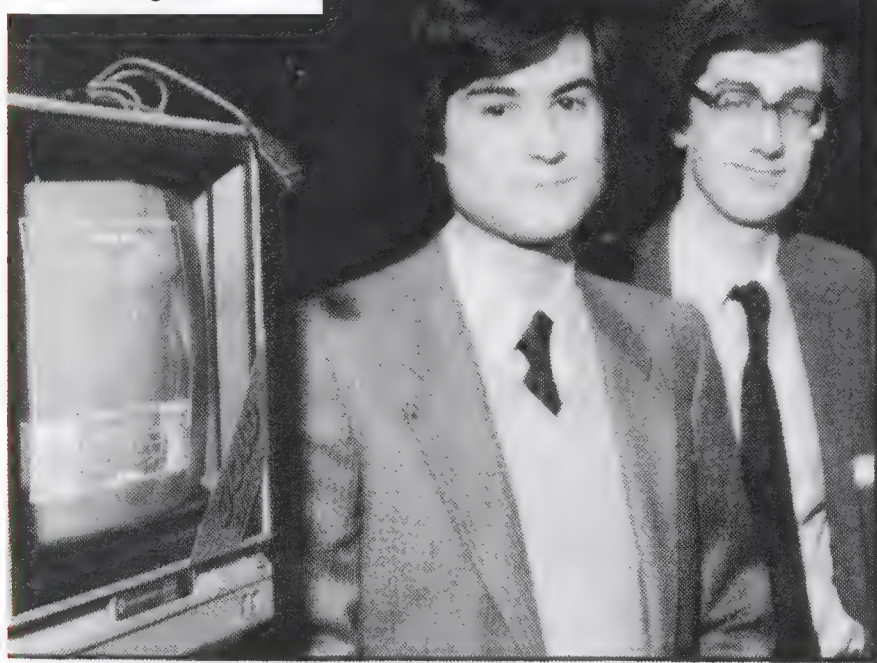
■ **Disponibile per:** PC, PS5, Xbox Series ■ 4A Games ■ Deep Silver

A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafranca (danhero@thegamesmachine.it)**

DAVID BRABEN PARTE 1: LA GENESI DI ELITE

Spazio, ultima frontiera. È il mese in cui tornare a viaggiare liberi tra le stelle in compagnia dell'equipaggio della Normandy; c'è però chi quelle stelle le ha osservate per interminabili ore dalla cara e vecchia Terra, ponendo le basi per farci viaggiare tra una galassia e l'altra comodamente dalla nostra cameretta. David Braben (2/1/1964) è una delle più influenti menti dell'industria videoludica e, paradossalmente, un ex ragazzino a cui i videogiochi non importavano particolarmente. Amava fissare il cielo, creare costruzioni ardite e spettacolari con i suoi LEGO e interrogarsi sulle regole del cosmo fin da giovanissimo, tanto che probabilmente la sua inesauribile sete di conoscenza lo avrebbe portato a diventare un ricercatore, se i computer non avessero bussato alla sua porta nella forma di inserzione pubblicitaria per un kit di montaggio del modesto Atom di Acorn, praticamente il predecessore del ben più fortunato – almeno in Inghilterra – BBC Micro. Non dovrebbe stupire nessuno sapere che uno dei primissimi (e lentissimi, dato che era sviluppato in BASIC) programmi scritti da David fu la generazione di un campo stellato in prospettiva, un esperimento per fingere di navigare attraverso lo spazio che tanto anelava sfruttando una nuova tecnologia, destinata a essere approfondita sviluppando astronavi generate con calcoli matematici con cui sfrecciare tra gli astri digitali. Questa idea fu progressivamente elaborata: sebbene il suo timido ingresso nel mondo dei videogiochi sarebbe passato attraverso Nuclear War, ovvero un mix tra Artillery e Missile Command ambientato nella Guerra Fredda e mai pubblicato commercialmente, possiamo affermare che raffinare quel rudimentale viaggio spaziale abbracciando il codice macchina al posto del deludente BASIC divenne un progetto a lungo termine che portò al prototipo conosciuto come Fighter, che vedeva astronavi in wireframe combattere nel famoso campo stellare ammassando punti. A conti fatti si trattava però di un semplice hobby che univa provvidenzialmente astronomia, matematica e il genuino interesse per una tecnologia nuova e rampante, una fortunata coincidenza che non si sarebbe incrociata con il pianeta dei videogiochi se non fosse stato per il fortuito incontro con Ian Bell, mentre entrambi frequentavano la facoltà di scienze naturali al Jesus College di Cambridge. A Ian invece i giochi elettronici piacevano assai: era rimasto al verde dopo aver sborsato circa 120 sterline nell'acquisto dell'Atom, con il risultato di non potersi permettere neppure uno tra i game pack della Acorn. Incapace di arrendersi, imparò a programmare da solo riuscendo a scrivere una versione del gioco da tavolo Othello, tanto buona da

Impossibile contare gli emuli di Elite. Tra i più brillanti, Space Rogue di Origin avrà sempre un posto d'onore.

"Essenzialmente stavamo scrivendo il gioco per noi stessi. Eravamo videogiocatori, e fortunatamente ce ne erano altri come noi."
David Braben sulla genesi di Elite

David e Ian in una foto d'epoca, vicino al loro virgulto.

Elite era uno spirito libero che avrebbe consegnato nelle mani dei videogiocatori le chiavi di un universo

creare del genuino stupore. Dopo aver risparmiato per mettere le mani su quelle ambite raccolte, Ian si rese conto infatti che quel gioco creato con le proprie forze era tecnicamente molto avanti rispetto alla proposta commerciale di Acorn, specie dopo aver provato la potenza dell'assembler. Quando i due si incontrarono al college scoprendo di avere numerosi interessi in comune, quello fu una sorta di Big Bang all'interno del primordiale universo dei videogiochi: Ian aveva tra le mani il proprio motore vettoriale che sarebbe dovuto essere usato per un gioco dal titolo Freefall, destinato a essere pubblicato proprio da Acornsoft, e scoprire che il suo nuovo compagno d'armi aveva sottomano una tecnologia simile aprì le porte a una nuova era. Elite era uno spirito libero che avrebbe consegnato nelle mani dei videogiocatori le chiavi di un universo, slegandoli dai preconcetti che i precedenti autori di videogiochi davano per scontati. Niente limiti di tempo, niente vite extra, niente copie di giochi arcade: Elite avrebbe fatto decollare i suoi cadetti dal pianeta Lave a bordo di un caccia di classe Cobra MK III con cento crediti in tasca e un calcio nel deretano, lasciandoli liberi di plasmare il loro destino. Comprare materie prime in un pianeta rurale e rivenderle a prezzi maggiorati su un mondo fantascientifico? Fattibilissimo, ma allora perché non osare di più e allontanarsi dalla retta via abbracciando il credo dei pirati, attaccando vascelli commerciali per alleggerirli del prezioso cargo col rischio di diventare ricercati? Per la nostra generazione cresciuta con Capitan Harlock, una simile prospettiva era semplicemente un sogno che si avverava! E lo sviluppo fu decisamente lineare, perché Ian e David padroneggiavano l'Atom più di chiunque altro nella loro generazione. Di conseguenza il debugging avveniva in scioltezza con controlli e reciproci suggerimenti per migliorare il codice altrui: considerata la sfrenata ambizione di Elite, è quasi paradossale pensare che la sua genesi sia avvenuta in modo indolore grazie all'incontro di due grandi menti, corroborata da influenze che comprendono la sequenza d'attracco di 2001 Odissea nello Spazio e naturalmente la rivoluzione introdotta da Guerre Stellari. L'ostacolo più ovvio a un successo annunciato non poteva che essere la diffidenza con cui i publisher avrebbero reagito di fronte a un gioco che prometteva di essere diverso da tutto quello che si era visto (e venduto) prima di allora. David era entrato in contatto con Thorn EMI cercando di pubblicare sotto quell'etichetta Nuclear War, ma la loro reazione di fronte a Elite fu tanto prevedibile quanto scontata. Da quelle parti volevano un gioco classico con punteggio, vite, timer e soprattutto privo di quell'idea assurda che vedeva il giocatore sacrificare una propria cassetta per salvare i progressi! Una trovata suggerita dall'avventura testuale Philosopher's Quest di Peter Killworth e Jonathan Mestel, apprezzata da David anche per il ritmo di gioco decisamente più lento e riflessivo rispetto agli arcade dell'epoca. Ian Bell aveva però il piano di riserva, ovvero rivolgersi alla stessa Acornsoft per cui aveva in cantiere Freefall. Fu una buona scelta, perché il titolo venne subito accolto con estremo interesse

La geniale pubblicità ideata da Firebird poteva essere avvistata su tutte le riviste di settore.

Tutto inizia così. Un po' modesto, per un gioco destinato a influenzare l'industria dei videogiochi negli anni a venire.

La versione NES (mai esportata in America) utilizza delle provvidenziali icone per ovviare all'assenza della tastiera!

prevalentemente da videogiocatori, tanto da immaginare un lancio in pompa magna mentre David e Ian continuavano ad affinare il progetto. Assieme a una mascherina per la tastiera con cui avere sempre sotto controllo la funzione dei vari comandi, la confezione avrebbe contenuto un manuale d'addestramento per il commercio spaziale ricco di curiosità su astronavi, situazione politica e razze aliene; molte delle nozioni raccolte in quelle pagine non avrebbero avuto importanza nell'economia del gioco, ma rimangono un esemplare tentativo di tratteggiare l'universo in cui prendono vita le avventure del Comandante Jameson, scritte dall'impegno combinato di David, Ian e del novellista Robert Holdstock. Quet'ultimo avrebbe firmato anche il breve racconto The Dark Wheel, anch'esso incluso in una confezione a dir poco faraonica per i tempi. Per concludere in bellezza, venne organizzato un evento per il lancio al Thorpe Park, uno dei parchi divertimento più celebri d'Inghilterra, assieme a un concorso che metteva in palio un premio in denaro per chi fosse arrivato per primo al livello di fama più alto, giustamente nominato Elite.

Uscito il 20 Settembre 1984, Elite venne programmato in circa due anni, riscrivendo da un giorno all'altro la storia dei videogiochi. A testimonianza di quanto detto basta fare mente locale sui numerosi tentativi di imitazione che si sono avvicendati durante gli anni, dal mediocre Federation of Free Traders (1988) di Gremlin Graphics (tristemente famigerato per lo spaventoso numero di bug critici presenti nella versione ST, sistemati poi su Amiga) a Wing Commander: Privateer (1993), tanto per riallacciarci al TGM Classic di questo mese. E naturalmente tutti volevano una fetta di Elite, quindi le conversioni per gli altri sistemi furono inevitabili. Per mettere le cose in prospettiva, il gioco piazzò lo spaventoso quantitativo di 150.000 copie, equivalenti pressapoco al numero di BBC Micro effettivamente venduti! Inventando da un momento all'altro il genere sandbox in cui oggigiorno siamo abituati a perderci giocando i kolossal di Rockstar Games, Elite divenne uno dei giochi più desiderati e apprezzati della sua generazione. E David e Ian erano pronti a guidare la carica anche sulle altre piattaforme, dato che il particolare contratto siglato con Acornsoft concedeva ai due creatori i diritti per distribuire il gioco sugli altri sistemi, in cambio dell'alta percentuale sulle royalties che i due avevano inizialmente chiesto. Ma è una storia che approfondiremo il mese prossimo. ❑

Il contenuto della faraonica confezione, roba mai vista a quei tempi.

Per mettere le cose in prospettiva, il gioco piazzò lo spaventoso quantitativo di 150.000 copie, equivalenti pressapoco al numero di BBC Micro effettivamente venduti!

A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

» Sviluppatore: **Origin** » Dove trovarlo: **GoG.com**

WING COMMANDER

Che poi l'ispirazione dietro Wing Commander tanto scontata non è, al punto che vogliamo tornarci sopra anche dopo l'ottimo viaggio di DocManhattan. I fan ovviamente hanno in mente Guerre Stellari, ma Chris Roberts non ha mai negato che l'idea alla base del suo gioco più famoso (no, Star Citizen è quello più famigerato) risale ai grandi conflitti del passato. La scintilla è Guerra Eterna (The Forever Way), un pluripremiato romanzo di fantascienza scritto dal reduce del Vietnam Joe Haldeman che trasporta e declina tra le stelle la sua esperienza durante il servizio militare. Questa rappresentazione cruda, graffiante e per certi versi inedita cattura immediatamente l'immaginazione di Chris, dipingendo un conflitto dove la ferocia della guerra incontra il fantastico, distante dalla stereotipata visione dell'eroe siderale che salva l'universo con un sorriso smagliante e torna a casa in tempo per la prossima partita dei New York Jets. Nonostante l'opera omnia di George Lucas e Battlestar Galactica abbiano innegabilmente contribuito all'ambientazione e all'estetica della saga, Wing Commander affonda le sue radici nella realtà, eleggendo a ulteriore modello la battaglia delle isole Midway nella Seconda Guerra Mondiale: laddove lo scontro tra la marina americana e quella giapponese avvenne tra possenti natanti e scontri aerei, la storia di Wing Commander vede un giovane cadetto imbarcarsi a bordo della TCS Tiger's Claw, novella portaerei spaziale da cui partire alla riscossa per salvare la razza umana dalle mire espansionistiche dei Kilrathi, una razza composta da grossi felini antropomorfi caratterizzati da un personalissimo codice del guerriero. Praticamente il Bushido dei giapponesi: se George Lucas aveva trovato nei duelli aerei della Secon-

WING COMMANDER HA SAPUTO SFRUTTARE AL MEGLIO LE CAPACITÀ DEI COMPATIBILI IBM DI ALLORA PER CREARE UN'ESPERIENZA DAL TAGLIO CINEMATOGRAFICO DEGNO DI UN KOLOSSAL

La versione Amiga arrivò solo nel 1992, e con soli sedici colori su schermo. Era giunta la fine di un'era.

Tutto ha stile in Wing Commander, compresa la schermata di salvataggio!.

La bella Jeannette "Angel" Devereaux, ovvero il nostro amore nel secondo episodio.

Numerose sequenze d'intermezzo ci tengono aggiornati sullo sviluppo della guerra.

CHRIS PENSÒ CHE IL GIOCO SAREBBE STATO UN SUCCESSO SE AVESSE VENDUTO COMPLESSIVAMENTE CENTOMILA COPIE. E CENTOMILA COPIE LE VENDETTE IN EFFETTI, MA NEL PRIMO MESE!

da Guerra Mondiale il modello da ricalcare per ottenere gli spettacolari combattimenti tra X-Wing, il Millenium Falcon con i suoi interni stile B-29 e i caccia Tie, Chris Robert aveva fatto praticamente la stessa cosa osservando con attenzione la guerra nel Pacifico.

DOPO LA STORIA, UN PO' DI VIDEOGIOCHI

Lasciando da parte la storia, le ispirazioni ludiche partono senza ombra di dubbio da Elite su BBC Micro, una piattaforma che Chris conosce davvero bene visto che sulla sua tastiera rossonera avrebbe scritto Wizadore, ovvero il suo primo titolo commerciale, un gioco di piattaforme fantasy pubblicato da Imagine Software nel 1985. Un altro gioco tanto fondamentale quando scontato è Battlehawks 1942 di Lucasfilm Games, avvincente simulatore di volo ambientato esattamente durante la battaglia delle Midway. Sono passati trentun anni dal 1990, tuttavia l'impatto di Wing Commander resta indelebile nella mente di chi allora era già in fissa con i videogiochi: inizialmente presentato con il nome di Wing Leader, Wing Commander ha saputo sfruttare al meglio le capacità dei compatibili IBM di allora per creare un'esperienza dal taglio cinematografico degna di un Kolossal. Sei dischetti da installare per vivere un'avventura spaziale popolata da personaggi carismatici, dialoghi intensi e una grafica tale da rendere un'incognita l'annunciata versione Amiga, pubblicata molto tempo dopo. Certo, si potrebbe obiettare che sotto la presentazione audiovisiva da sogno il gioco non era altro che uno sparatutto glorificato, ma l'esperienza complessiva era davvero qualcosa di mai visto prima: dopo i goffi esperimenti di Dynamix a base di schermate digitalizzate e sottogiochi scollegati l'uno dall'altro, con Wing Commander Origin confeziona uno dei più convincenti esempi di cinema interattivo di quegli anni grazie alla forza della coerenza, abbinando a un'anima ludica dannatamente buona il know-how tecnico e stilistico che solo la compagnia di Richard Gariott poteva vantare all'epoca. Il pubblico naturalmente seppe apprezzare: con il beneficio del dubbio che una nuova proprietà intellettuale porta in dote, Chris pensò che il gioco sarebbe stato un successo se avesse venduto complessivamente centomila copie. E centomila copie le vendette in effetti, ma nel primo mese!

UNO SFORZO CORALE

Il segreto di Wing Commander si basa però sulla forza dei suoi personaggi, nelle relazioni e nei loro stili di volo; Chris li ha immaginati come gli eroi dei suoi film di guerra preferiti ponendo dunque una forte enfasi sulla caratterizzazione e sulla scrittura, una merce rarissima durante gli anni in cui le conversioni arcade dominavano ancora il nostro mondo. Il punto più alto (nonché l'episodio preferito dall'autore) di questa ricercatezza narrativa è il secondo capitolo: opportunamente sottotitolato Revenge of the Kilrathi, inizia – letteralmente – con il botto, quando uno squadrone di caccia mimetizzati distrugge la Tiger's Claw, un evento che causerà la perdita dei gradi del protagonista, scampato alla strage durante un volo di pattuglia e accusato di negligenza. Quella che segue è una storia di redenzione, rivalsa e amore, ovvero tutto quello che un ipotetico Top Gun tra le stelle avrebbe potuto desiderare. La nuova arma segreta di Chris? Ovviamente la nuovissima Soundblaster, una scheda audio rivoluzionaria che lo spinse a tentare l'azzardo del doppiaggio, in un videogioco del 1991! ❏

Il cattivo tra i cattivi Thrakhath nar Kiranka nostra le zanne nell'introduzione di Wing Commander 2.

Sì, potevate giocarlo anche in EGA, ma davvero volevate rinunciare allo splendore della VGA?!

MONSTRO GIGANTO

SCHIAFFONI IN PETSCII

Divertiamoci con Monstro Giganto, un gioco per Commodore 64 a metà strada fra Rampage, Budokan e Sfida Ring!

di **Paolo "Paolone" Besser**

Ve lo ricordate, Sfida Ring? Era un giocattolo della Bandai, molto in voga negli anni 80, che contrapponeva due pugili di plastica (in Italia lo distribuiva Giochi Preziosi e si trovava anche col nome "Super Ring"). I due giocatori potevano allontanare o avvicinare il proprio pugile all'avversario e cercare di mandarlo al tappeto con un pugno ben assestato, per mezzo di due pulsanti. A pensarci oggi, è quasi imbarazzante che ci divertissimo con quelle cose, ma Sfida Ring richiedeva una certa tattica: per ottenere l'agognato knock-out era necessario trovarsi alla corretta distanza e fare leva sul bicipite che avrebbe messo il nemico fuori asse e, manco a dirlo, era talmente divertente nella sua semplicità che noi, bambini dell'epoca, potevamo trascorrere interi pomeriggi a sfidarci senza che la noia avesse il sopravvento. Bene, ora immaginate di traslare questo semplice concetto su un computer della stessa epoca e, con un bel salto temporale, pensate di giocarci oggi, facendo tesoro anche di quello che avete imparato nel frattempo con i più famosi picchiaduro a incontri: è ciò di cui parliamo in questa recensione.

COME IN SFIDA RING, PER OTTENERE L'AGOGNATO KNOCK-OUT È NECESSARIO TROVARSI ALLA CORRETTA DISTANZA DALL'AVVERSARIO

MOSTRI DA COMBATTIMENTO

Monstro Giganto rientra nella categoria dei rullakartoni a incontri, la stessa di International Karate+, di Budokan o, su altri lidi, di Street Fighter II (no, non fatemi più ripensare alla versione per C64, per piacere!), solo che in questo caso a sfidarsi sono mostri di dimensioni gigantesche, grandi più di mezzo schermo. Si sfidano sulla linea dell'orizzonte, dietro ai palazzi e alle città che donano un'ambientazione a ciascun livello, tentando di mandare al tappeto l'avversario per almeno due round su tre. Ogni bestione ha due statistiche a cui fare attenzione: l'energia residua, visualizzata sullo schermo da una barretta di colore giallo, e l'affaticamento, mostrato dalla barretta rossa sottostante. La prima diminuisce a ogni colpo subito dall'avversario e non si può recuperare; la seconda, invece, aumenta a ogni mossa che facciamo, sia essa offensiva o difensiva, ma decresce automaticamente

Urgh! Mojo ha appena tirato il colpo di grazia al... gemello che si chiama come lui.

Stavolta il diretto di Mojo è andato a vuoto.

Eyeye è l'unico mostro capace di fare male dando solo... un'occhiata!

con il riposo. Se l'affaticamento è eccessivo, il mostro si ferma esanime a boccheggiare per qualche secondo, restando pericolosamente in balia dell'avversario. Un elemento utile a scoraggiare la tattica di continuare a premere forsennatamente il tasto fuoco per non dar tregua al nemico, giacché si rivelerebbe del tutto controproducente.

POCHE MOSSE MA BUONE

I quattro mostri (lo scimmione Mojo, il lupo Gorgo, il rettile Jojo e il... beh... l'occhio gigante Eyeye) non hanno supermosse o attacchi speciali a disposizione, ma possono soltanto dare pugni o craniate all'avversario, ricordandosi che per centrarlo è necessario trovarsi alla giusta distanza.

> IL GIOCO È UN VERO CAPOLAVORO DI GRAFICA E DI PROGRAMMAZIONE FIRMATO DA ANTONIO SAVONA E DAI PIRATES OF ZANZIBAR

Non manca la possibilità di parare i colpi, ma ogni manovra porta via un po' di fiato ed è piuttosto facile restarne a secco. Se quattro personaggi possono sembrarvi pochi, vi rallegrerà sapere che ce n'è anche un quinto, decisamente insospettabile, contro cui si potrà combattere dopo aver battuto tutti gli altri due volte di fila, e che diventerà giocabile se riusciremo a fare il giro per ben tre volte. Ogni mostro ha una sua storia da sbloccare (bisogna batterlo sul

Le biografie dei personaggi sono disegnate in PETSCII e narrate a voce.

ring) e Monstro Giganto prevede anche una sezione per raccontarcela. E quando dico "raccontarcela" intendo proprio dire a voce! Sul Commodore 64! Ma come è possibile?

UNA PERLA TECNICA

Il gioco è un vero capolavoro di grafica e di programmazione firmato da Antonio Savona e dai Pirates of Zanzibar, disponibile soltanto su cartuccia. Questo perché lo scambio di dati necessario sui 64K RAM del C64 avrebbe richiesto accessi continui a un floppy disk o, peggio ancora, a una lentissima cassetta. Grazie alla cartuccia, invece, ogni passaggio è istantaneo e sembra di giocare su una console. La cartuccia, inoltre, dispone di una piccola eprom su cui vengono salvati i progressi del giocatore, per cui possiamo spegnere tranquillamente il computer e riaccenderlo il giorno dopo, sicuri di ritrovare il quinto personaggio e i nostri record. Tutto questo non è chiaramente possibile sugli emulatori e su alcune reinterpretazioni hardware che mimano il C64 vero ma, in questi casi, è possibile ricorrere alle snapshot per ottenere lo stesso risultato. La grafica, poi, ha uno stile a dir poco peculiare: è interamente in PETSCII, cioè usa esclusivamente i caratteri semigrafici del biscottone e i suoi 16 colori per disegni e animazioni. Una scelta coraggiosissima, visto che in passato i caratteri PETSCII erano sempre stati considerati una scelta "povera", per giochetti in BASIC, e venivano regolarmente ridefiniti. L'uso che ne fa Monstro Giganto, invece, lascia davvero di stucco. Infine, questo gioco rende il SID insolitamente loquace: ne serve uno vero, quindi il chip originale o al massimo quello emulato dal VICE (TheC64 va bene, l'ARMSID invece no), perché Monstro Giganto contiene un sacco di audio e di voci campionate, dalle biografie dei protagonisti ai loro versi, passando per i classici "Round One", "Fight!", "Mojo wins" che fanno tanto Street Fighter e company. Peccato per la ripetitività, ma quale gioco del genere prima o poi non ci cade?

Sviluppatore / Publisher Pirates of Zanzibar / RGCD
Prezzo [illegible]
Localizzazione Assente
Multiplayer Locale
PEGI 7+
Lo trovi su itch.io
Configurazione di prova [illegible]
Com'è, come gira [illegible]

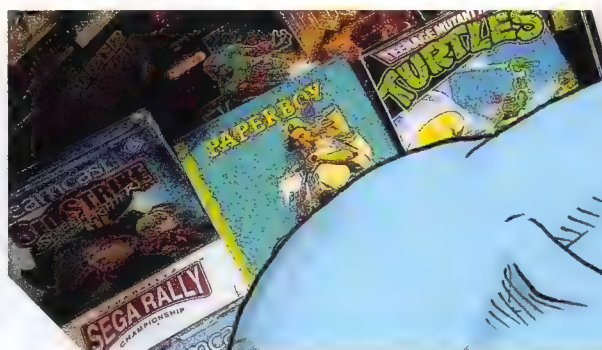
PRO
+ [illegible]
+ [illegible]

CONTRO
− [illegible]

Commenti
[illegible]

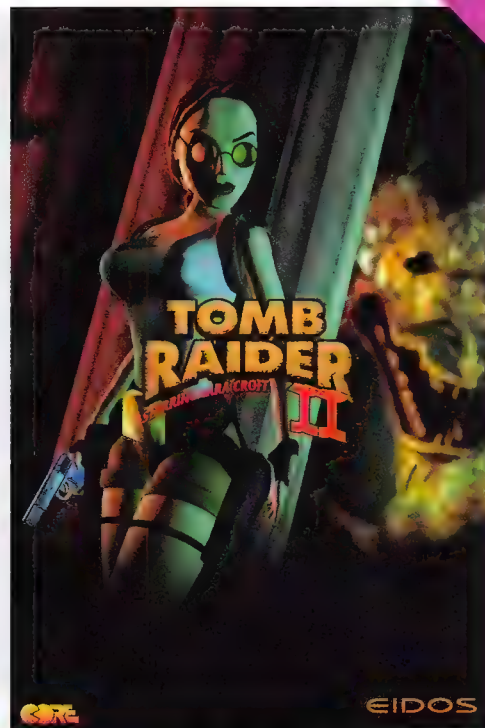
TOMB RAIDER E IL REINVENTARSI LARA, TRASFORMANDOLO NEL FIFA DI EIDOS

Da Tomb Raider II al tracollo di Angel of Darkness, passando per Hollywood.

Nel numero scorso dicevamo di come Lara è nata, quando il manager di una piccola software house britannica – fino a quel momento a digiuno di avventure poligonali – è rimasto folgorato dalla presentazione della prima PlayStation. Abbiamo detto di questo ventenne, Toby Gard, che voleva un gioco con lo spirito d'avventura di Ultima e dei film di Indiana Jones, ma con dei personaggi in 3D "come quelli visti in Virtua Fighter". E abbiamo detto anche come una demo mostrata all'E3 del '96 abbia catapultato improvvisamente Core Design al centro del mondo videoludico. Di come le vendite stratosferiche del primo Tomb Raider abbiano trasformato Lara Croft in una delle prime modelle e star digitali, un'icona non solo del settore dei videogiochi, ma a tutto tondo. Un simbolo pop, corteggiato da musicisti e agenzie pubblicitarie, testimonial nei mesi a seguire di bibite energetiche e automobili.
Ma in tutto questo, la pressione generata dal publisher neo-proprietario di Core, Eidos, per un sequel che batta il ferro finché è caldo, diventa altissima. Ok Lara nuova eroina dei nostri giorni, ok il Cool Britannia e quello che vuoi, ma c'è da tirare fuori prima di subito un nuovo capitolo. E va fatto senza

due membri chiave del team originale, compreso il creatore del personaggio. I malumori all'interno del team, quando esce il primo Tomb Raider, non sono pochi, e Toby Gard non si sente più libero di dar libero sfogo alla sua creatività. La faccenda si è fatta molto più complicata, paradossalmente proprio per il successo planetario ottenuto. Gard lascia Core, seguito a ruota dal lead programmer, Paul Douglas. Gard e Lara torneranno a frequentarsi solo anni dopo, con Tomb Raider: Legend.

Orfana di Gard e Douglas, Core – che è pur sempre un team di una ventina di persone, stipate in un piccolo studio di Derby – deve far di tutto per portare il nuovo Tomb Raider sugli scaffali entro il novembre del 1997, esattamente un anno dopo il debutto della serie. Il capo, Jeremy Heath-Smith, torchia i suoi ragazzi, le ore in ufficio diventano sempre più lunghe, e si fa di tutto per raggiungere il risultato. E se a un primo sguardo Tomb Raider II sembra effettivamente ricco di novità rispetto al suo predecessore, dalla natura molto più aperta di tanti livelli (quanto era bella quella Venezia?), che da Indiana Jones si proiettavano occasionalmente verso scenari e situazioni alla Bond, alle nuove mosse della protagonista, in realtà era quasi tutto frutto di riciclo. Il team aveva lavorato così tanto al primo Tomb Raider, per cercare innanzitutto di far funzionare quel tipo di ambientazione poligonale, le inquadrature, i combattimenti, che la base di partenza per svilupparne un sequel era già solidissima. Non solo: tante idee rimaste su carta la prima volta, come il lanciagranate, potevano ora esser ripescate e inserite nel seguito.

I miglioramenti apportati al motore grafico, d'altro canto, consentivano appunto ambientazioni più vaste, da esplorare anche con veicoli, e in cui sperimentare la nuova arrampicata di Lara. La versione per Sega Saturn – ricordiamo che la saga aveva debuttato sulla console Sega, per un'esclusiva temporale di qualche settimana firmata da Core – viene scartata, apparentemente per ragioni tecniche, ma in realtà per l'accordo di esclusiva del franchise fino al 2000, annunciato da Sony ed Eidos poco prima dell'uscita del gioco, a settembre del '97. E mentre la data di lancio si avvicina, il team decide di aggiungere un epilogo a Tomb Raider II, riciclando la Croft Manor perché non c'è più tempo per creare un nuovo livello.

Il 21 novembre del 1997, Tomb Raider II esce in versione PlayStation e PC (quella Mac si aggiungerà qualche mese dopo). La critica, pur sottolineando come le differenze rispetto al capostipite dell'anno precedente non siano poi tantissime, apprezza, perché tutti avevano voglia essenzialmente di una seconda dose di Tomb Raider. Non sorprende, dunque, scoprire che abbia venduto tantissimo, quasi sette milioni di copie nel giro di un anno. Nel nativo Regno di sua Maestà, diventerà il secondo gioco per PlayStation più venduto di tutti i tempi. Nel caso ve lo stiate chiedendo, in cima a quella classifica UK c'è un titolo che non immaginate. Cioè, a meno che non abbiate pensate subito a Rayman (i due Gran Turismo seguono, sempre per la cronaca, al

terzo e quarto posto, tallonati da Crash Bandicoot).

La ruota continua a girare, e quindi sì, tocca buttar fuori un terzo Tomb Raider. E, giusto anche questo, bisogna rispettare l'appuntamento annuale, quindi sfornarlo entro l'autunno del '99. Tomb Raider III, però, pur rivelandosi un altro successo commerciale, con i suoi sei milioni di copie materializzati a casa di altrettanti appassionati della serie, inizia a mostrare le prime crepe. Laddove la grafica più curata e un mix più equilibrato di puzzle e azione rispetto al secondo capitolo (che faceva parlare forse un po' troppo pallottole e granate) vengono apprezzati dalle riviste di settore, in tanti iniziano a notare che il gioco è fondamentalmente sempre uguale, e non puoi tirare ancora a lungo quella corda. Il ritorno a un sistema di salvataggio più restrittivo, dopo le concessioni di un secondo capitolo molto più di manica larga da questo punto di vista, fa perdere intanto anzitempo i capelli a una buona fetta di giocatori più giovani.

Contemporaneamente, Lara si prepara a sbarcare in grande stile anche a Hollywood. C'erano già state delle Lara Croft in carne e ossa, e altre avrebbero assunto quel ruolo negli anni a seguire (le modelle Natalie Cook, Rhona Mitra, Vanessa Demoy, Jill de Jong, Nell McAndrew, Alison Carroll e altre ancora. La lista è lunghissima), ma un film su Tomb Raider interpretato da Angelina Jolie era tutto un altro paio di maniche. L'idea di un film su Lara Croft rimbalzava già dai tempi del lancio del primo

IL TEAM AVEVA LAVORATO COSÌ TANTO AL PRIMO , PER CERCARE DI FAR FUNZIONARE QUEL TIPO DI AMBIENTAZIONE POLIGONALE, LE INQUADRATURE, I COMBATTIMENTI, CHE LA BASE DI PARTENZA PER SVILUPPARNE UN SEQUEL ERA SOLIDISSIMA

LA SOFFITTA DI DOCMANHATTAN

NON SORPRENDE SCOPRIRE CHE TR2 ABBIA VENDUTO TANTISSIMO, QUASI 7 MILIONI DI COPIE IN UN ANNO: NEL NATIVO REGNO DI SUA MAESTÀ DIVENTERÀ IL SECONDO GIOCO PER PLAYSTATION PIÙ VENDUTO DI TUTTI I TEMPI

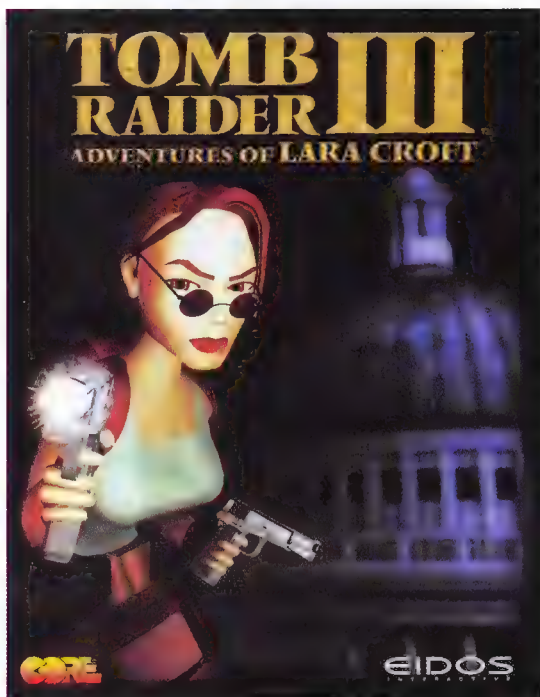
gioco, e Paramount, che aveva acquisito i diritti cinematografici sul personaggio, alla sua dose di rimbalzi aveva contribuito attivamente, rifiutando vari copioni. Peraltro, scritti da persone che avevano avuto a che fare con delle precedenti e zoppicanti trasposizioni da videogame: Brent V. Friedman, uno dei due sceneggiatori di Mortal Kombat - Distruzione totale, e Steven E. de Souza, che nel '94 aveva diretto il disastroso film di Street Fighter.

Alla fine a dirigere lo script di Patrick Massett e John Zimman viene scelto Simon West, e le tante ipotesi su chi otterrà il ruolo della protagonista, tra i tanti nomi che circolano – Denis Richards, Jennifer Lopez, Sandra Bullock, Catherine Zeta-Jones... – diventano, all'annuncio di Angelina Jolie, una bolgia di polemiche. C'è chi si dice contrariato per la scelta di un'attrice non britannica, chi lamenta i troppi tatuaggi o il busto poco prosperoso di Angelina, c'è chi tira in ballo la vita tumultuosa per cui l'attrice è ai tempi nota alle cronache e con cui riempie le riviste di gossip. Come se fosse stata chiamata a interpretare Madre Teresa, e non un'avventuriera dal grilletto facile. Ma comunque.

Lara Croft: Tomb Raider esce nelle sale statunitensi il 15 giugno del 2001 e da noi, per il gap che all'epoca ancora si portava tra la release USA e quella italiana, solo il 14 dicembre dello stesso anno. Incassa 274 milioni di dollari, più del doppio di quello che è costato, si bulla di una colonna sonora che affianca (tra gli altri) U2, Moby, Nine Inch Nails e Chemical Brothers, e poco importa ai produttori dell'accoglienza terribile riservata alla pellicola dalla critica. Ne viene messo in cantiere un seguito, sempre interpretato da Angelina Jolie e diretto questa volta da Jan de Bont: Tomb Raider - La culla della vita (Lara Croft: Tomb Raider - The Cradle of Life). Esce nel 2003, salutato anche questa volta da recensioni al vetriolo e nomination ai Razzie Award. Ma incassa la metà, perché il fenomeno Tomb Raider sembra ormai essersi sgonfiato. Anche e soprattutto per un ultimo capitolo della saga videoludica che sembra aver ammazzato definitivamente il franchise.

Torniamo al 1999. L'appuntamento a cadenza annuale con nuove sgambate di Lara prosegue, dopo Tomb Raider III, con Tomb Raider: The Last Revelation. Il team Core è talmente stremato che vorrebbe, comprensibilmente, uccidere il personaggio. Progetta di far morire Lara nel finale, ma la cosa verrà ovviamente smorzata, per lasciarsi aperta ogni porta. E mentre la saga torna a far capolino su una macchina Sega (l'esclusiva console firmata con Sony è scaduta, e nel 2000 il gioco sbarca su Dreamcast), le vendite calano ma restano comunque importanti. I voti su siti e riviste scendono nella fascia del discreto, quella in cui muoiono le proprietà intellettuali.

Eidos, però, non molla l'osso. C'è il film in arrivo, Tomb Raider DEVE continuare a restare sulla breccia. E così nel 2000, oltre al primo capitolo per Game Boy Color, arriva il quinto TR, Tomb Raider: Chronicles, che forma praticamente un tutto unico con The Last Revelation.

Come due metà dello stesso prodotto, i due giochi vengono sviluppati in parallelo. Chronicles vende un quarto di Tomb Raider III e viene adottato da tanti, nelle discussioni da

forum, come un esempio perfetto del "more of the same". Il 2001 si porta dietro un altro episodio per GB Color, Tomb Raider: Curse of the Sword, e il 2002 Tomb Raider: The Prophecy per Game Boy Advance. Il nuovo capitolo della saga principale si fa aspettare fino al 2003. Per la prima volta da quando Tomb Raider ha fatto il suo debutto, c'è stato uno stacco temporale significativo, a causa di uno sviluppo protrattosi per quasi tre anni.

Tutto fa pensare a un ripensamento dalla base, finalmente, dell'esperienza ludica, per questo Tomb Raider: The Angel of Darkness (PC e PS2, in seguito Mac). E in effetti le novità sono tante, dalla barra con cui fare i conti quando Lara si arrampica, se non si vuole precipitare nel vuoto, alla componente stealth alla Metal Gear Solid, passando per la presenza di un secondo personaggio giocabile e per il nuovo look dell'eroina, permesso anche dal salto generazionale. Il tono volutamente tetro, la storia che gioca sulla presunta morte di Lara, una campagna di lancio aggressiva: Eidos punta a rilanciare alla grande la sua gallina dalle uova d'oro, sincronizzando l'uscita del gioco con quella del secondo film con Angelina Jolie. . Scorrere le recensioni del tempo significa trovarsi di fronte a una sfilza di "mediocre", declinato in varie salse, e a tante spiegazioni simili su come si possa creare il peggior seguito possibile di una saga un tempo di enorme successo. Le vendite si fermeranno a 2 milioni e mezzo di copie: non poche, e comunque meglio degli ultimi capitoli per PlayStation, ma il felice debutto sperato sulla nuova generazione è venuto a mancare. Lara e la sua serie entreranno in un letargo di altri tre anni, prima di risorgere altrove, lontano dalla natia Inghilterra, con Tomb Raider: Legend di Crystal Dynamics, nel 2006. Con il coinvolgimento del padre della signorina Croft, Toby Gard, e il ritorno al successo. Ma quella, appunto, è un'altra storia. ❑

EIDOS NON MOLLA L'OSSO: C'È IL FILM IN ARRIVO NEL 2021, TOMB RAIDER DEVE CONTINUARE A RESTARE SULLA BRECCIA, COSTI QUEL CHE COSTI. INIZIA COSÌ LA LUNGA AGONIA DELLA PRIMA "ERA" DI LARA CROFT

A cura di **Paolo Besser (paolone@thegamesmachine.it)**

LE NUOVE ARMI... DI ARM!

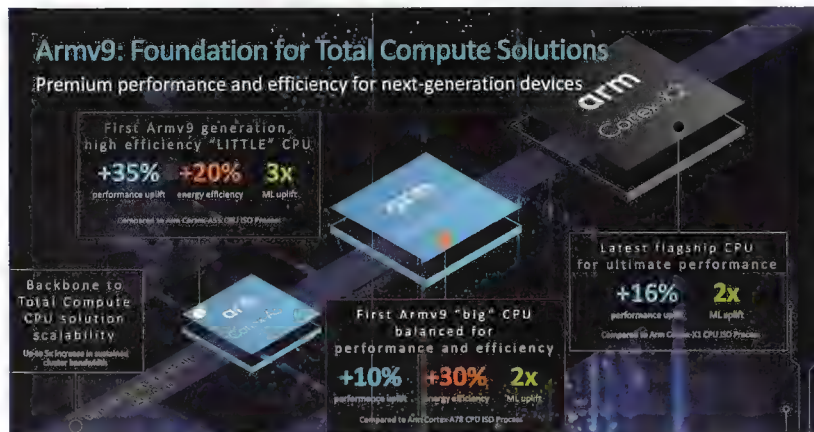
Nei mesi scorsi abbiamo diffusamente parlato delle novità di Intel, AMD e Nvidia, ma non dobbiamo dimenticarci che sul mercato esiste un player altrettanto importante – talmente importante che Nvidia sta cercando in tutti i modi di farlo suo – chiamato ARM.

ARM non produce chip per conto suo, ma progetta architetture che altre aziende (come Apple, Qualcomm, Mediatek, Nvidia, ma anche AMD) possono implementare, con qualche margine di libertà, nei loro prodotti. Sono verosimilmente architetture ARM quelle utilizzate dal vostro cellulare, dal vostro smartwatch, dall'assistente vocale che presiede a tutte le funzioni domotiche della vostra casa (ironia a parte, chi non vorrebbe avere una casa intelligente completamente automatizzata?), ma con il passare del tempo i chip che le usano si stanno facendo sempre più agguerriti e potenti: la sorprendente CPU Apple M1 dei nuovi Macintosh è basata su ARM e così anche i potentissimi processori che regolano la vita del cloud di Amazon, construiti sulla recente architettura Neoverse. Possiamo dunque attenderci una lotta sempre più serrata tra il mondo ARM e i processori x86, con questi ultimi che potrebbero vedere erose significative quote di mercato soprattutto nel mondo dei portatili.

UN RECENTE REFRESH

L'annuncio della nuova architettura ARMv9 risale allo scorso marzo. Non costituisce un salto epocale come accadde con ARMv8 (dove venne aggiunta tutta la componente a 64 bit che oggi alberga in tutti i nostri telefoni cellulari), ma piuttosto il consolidamento di un percorso che si sviluppa attorno a tre nodi principali: sicurezza, intelligenza artificiale e potenza di calcolo SIMD. ARMv9 porta con sé la tecnologia Scalable Vector Extensions (SVE) 2, forte della sua dimensione vettoriale variabile, grazie alla quale uno sviluppatore può compilare il proprio software una volta sola ed essere sicuro che esso sfrutterà l'intera larghezza dell'unità di calcolo su qualunque device venga eseguito, senza la necessità di apposite ottimizzazioni o di nuove istruzioni come sovente avviene nel mondo x86. Sul fronte della sicurezza, invece, ARMv9 presenta una nuova tecnologia chiamata Arm Confidential Compute Architecture, pensata per separare l'esecuzione dei processi dal sistema operativo e dall'hypervisor in container sicuri chiamati 'Realms', reami. Questi possono essere creati dinamicamente e gestiti da un'ulteriore entità software chiamata realm manager, che va ad aggiungersi a sistema operativo e hypervisor, lasciando però a quest'ultimo solo il compito di dirigere i processi e allocare le risorse. Il vantaggio dei reami è che riducono la catena di trust delle applicazioni, rendendo il sistema operativo trasparente ai problemi di sicurezza. Infine le estensioni MTE (memory tagging), tendendo sempre traccia di chi ha allocato cosa, aiutano a risolvere due annosi problemi di sicurezza: i buffer overflow e l'use-after-free, alla base di migliaia di attacchi informatici.

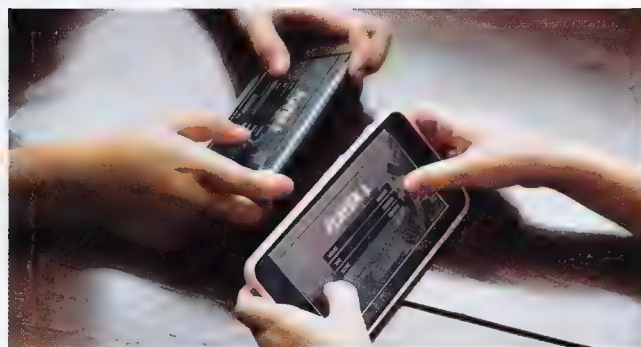
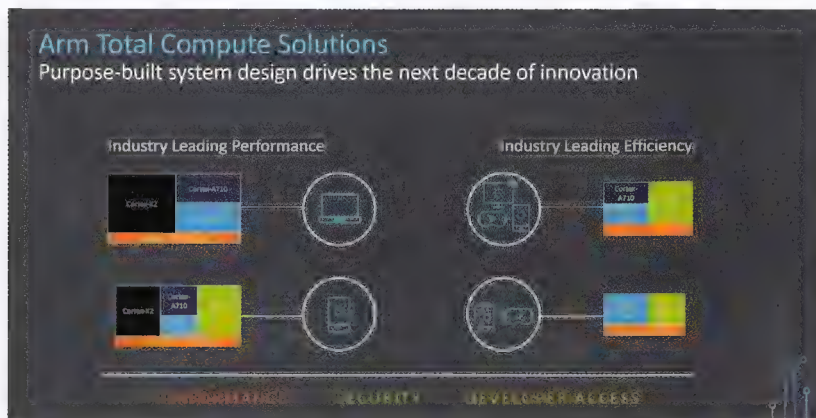
LE NUOVE MICROARCHITETTURE CORTEX

Lasciando perdere Neoverse V1 ed N2, destinate ai datacenter, può essere interessante dare un'occhiata alle microarchitetture destinate a entrare nei telefoni cellulari, nei tablet e nei dispositivi portatili dei prossimi anni. Stiamo parlando del top-performer Cortex-X2, del successore di A78 Cortex-A710 e del più piccolo core Cortex-A510, su cui saranno basate le future CPU compatibili con ARMv9. Il passaggio sarà epocale: le nuove CPU manderanno progressivamente in pensione il vecchio codice a 32 bit. Tanto Cortex-X2 quanto A510 sono prive dell'ISA AArch32, per tanto su di esse potrà girare solo codice scritto a 64 bit. I vecchi programmi potranno tuttavia funzionare ancora per qualche tempo su A710, dove la vecchia ISA sarà ancora fisicamente presente, sebbene Google abbia già chiaramente specificato che, a partire quest'estate, il suo Play Store smetterà di proporre ai device a 64 bit i programmi scritti a 32. La transizione su A710 sarà più lunga principalmente a causa del mercato cinese, che non vanta la stessa omogeneità imposta in Occidente proprio dal Play Store.

CORE PER OGNI ESIGENZA

I nuovi Cortex X2 e A710 sostituiscono i precedenti X1 e A78, infilandosi nel solco lasciato da questi ultimi e proseguendone idealmente il cammino. L'X2 favorisce innanzitutto le prestazioni, senza dimenticarsi del risparmio energetico ma lasciandolo in secondo piano, con l'aggiunta di risorse e di transistor là dove servono per macinare più numeri; l'A710, dal canto suo, cerca invece di trovare una quadra tra la necessità di offrire buone prestazioni unitamente ai bassi consumi, vista la necessità di operare con le batterie. Ma la vera novità è rappresentata dal "piccolo" della famiglia, il primo "little core" dai tempi del Cortex-A55 (era il 2017), l'A510. Pensato principalmente

per operare su servizi e processi in background, o comunque su task dall'impatto computazionale inferiore, queste nuove unità vantano IPC e frequenze degne di un "middle range" di qualche anno fa come l'A73, ma consumando il 35% in meno della corrente. Quella dell'A510 è un'architettura "in order", alla vecchia maniera, con un'interessante condivisione della cache L2 e della componente SIMD/SVE2 con un secondo core, che ricorda un po' quella dell'FPU di Bulldozer (architettura tristemente nota come un flop di AMD, all'origine di tutti i problemi di performance dei processori Phenom e successive APU, fino all'arrivo dei Ryzen). Ma mentre il modulo CMT di AMD consisteva essenzialmente in un front-end condiviso tra due back-end interi e un singolo back-end FP/SIMD, i "core uniti" di ARM sono in realtà core completi con i loro front-end individuali, mid-core, interi back-end e gerarchie di cache L1. L'unica cosa condivisa tra i "core" è il back-end FP /SIMD, così come la gerarchia della cache L2. La cosa assume ancora più senso se si pensa all'effettiva adozione di SVE2 in rapporto all'area da essa occupata sui die, senza contare il fatto che, in ogni caso, parliamo di ambiti d'applicazione totalmente differenti: davvero può contare qualcosa se un processo in background subisce qualche piccolo rallentamento?

NUOVE GPU MALI

Assieme alle nuove CPU, ARM ha presentato anche le nuove GPU Mali G310, G510 e G710, in ordine di potenza crescente. G710 è chiaramente il 'modello' che interessa di più a noi giocatori, perché è quello che offre le maggiori prestazioni. Il disegno generale ricorda molto da vicino la precedente architettura Valhall, quella delle GPU precedenti G77 e G78, ma diversi aspetti sono stati riprogettati da zero per guadagnare un cospicuo aumento delle performance. La vedremo probabilmente integrata in telefoni cellulari di fascia alta e,

perché no, magari in qualche set-top box destinao al gioco: sono tante, infatti, le aziende che ultimamente stanno proponendo piccole console basate su Android da collegare alla TV. Sono molte le novità di questa GPU. Per cominciare, si aggiunge un secondo execution engine, in grado di raddoppiare la capacità di calcolo di ogni shader core; unitamente alle nuove texture unit che pssono farsi carico di 8 texel bilineari per ogni ciclo di clock e ad alcune ottimizzazioni ad hoc, possiamo attenderci un aumento delle prestazioni nell'ordine del 50%. Un'ulteriore novità di G710 è la sostituzione del tradizionale "Job Manager" con il nuovo "Command Stream Frontend", che gestisce la pianificazione e la gestione delle draw-call (fino a 5 milioni al secondo). Per la prima volta, ARM ha introdotto anche un firmware per le GPU del Mali. Lo scopo di tutto questo è ottenere prestazioni più flessibili e scalabili per carichi di lavoro grafici più complessi, migliorando allo stesso tempo l'efficienza energetica dell'intero SoC. L'obiettivo? Eseguire con efficacia anche i task più sensibili alle tempistiche e alla velocità di refresh, come per esempio la VR. Scalando verso il basso, troviamo poi la GPU Mali G510 che, di fatto, costituisce una versione depotenziata di G710, caratterizzata da una vasta scalabilità a disposizione dei vendor: di fatto, ogni produttore di processori può scegliere una tra ben dieci configurazioni possibili, in base alle proprie necessità. Il problema, probabilmente, sarà la chiarezza per noi consumatori, ma al momento è davvero troppo presto per avanzare ipotesi. G310, infine, ha un design a core singolo e, pur essendo la più piccola di tutte le nuove GPU, costituisce pur sempre un cambio di paradigma rispetto alla precedente G31, che va a sostituire nei SoC di fascia più bassa. ARM promette infatti un livello di prestazioni sensibilmente maggiore anche in questo segmento del mercato. ❏

PIÙ PRESTAZIONI, MENO RUMORE
Il BIOS della scheda consente una modalità Turbo che incrementa ulteriormente i MHz a disposizione (qualche frame al secondo in più non guasta mai). Anche il controllo del sistema di raffreddamento è eccellente e consente di mantenere un livello di rumore molto contenuto a temperature standard in modalità "Silent".

GROSSA SÌ, MA BEN ASSEMBLATA
L'enorme dispositivo di raffreddamento all'interno svolge egregiamente il suo lavoro e al contempo fornisce rigidità al telaio, decisamente più lungo della PCB utilizzata dalla scheda grafica. Particolare cura è stata data al raffreddamento della GPU e della memoria GDDR6. Ben fatto ASUS.

ANCORA POCO REPERIBILE E IL PREZZO TROPPO ELEVATO
Sarà la pandemia (e quindi carenza di materie prime), sarà il mining... fatto sta che la domanda è ben sopra alla offerta. Questo comporta ancor oggi la difficile reperibilità della scheda e un prezzo decisamente più elevato di quello che dovrebbe avere. Quando si tornerà alla normalità? La stima vede settembre come l'inizio del miglioramento di disponibilità e calo dei prezzi.

GEFORCE RTX 3060 STRIX GAMING OC

Produttore: **Asus** Prezzo: **€ 899** Internet: **www.asus.com/it**

ASUS ha apportato alcune modifiche alle frequenze di lavoro suggerite da Nvidia per le RTX 3060: il core clock della sua ROG Strix Gaming OC Edition si spinge fino a 1.912 MHz (135 in più della reference card) e a 1882 MHz in "Gaming mode", usa un solo connettore di alimentazione tradizionale da otto pin e, soprattutto, adotta un design personalizzato per il circuito di raffreddamento, dotato di tre ventole che ruotano a direzione alternata e che offre una pregevole illuminazione all'interno del case, grazie a una striscia di LED RGB posizionata sul dorso del dissipatore. Come d'abitudine, ci permette di scegliere tra due BIOS diversi, uno destinato alle massime prestazioni e uno pensato espressamente per garantire la massima stabilità durante il gaming. In ogni caso, la scheda risulta quasi sempre silenziosa e per spingere le ventole a fare davvero rumore occorre overcloccare la GPU, operazione che in tutta sincerità non ci sentiamo più di consigliare dal momento che le schede video, oltre a essere molto costose, sono davvero difficili da trovare nei negozi. La ROG Strix Gaming RTX 3060 può raggiungere una risoluzione massima di 8K, 7680×4320 pixel a 60 Hz, ma è chiaramente destinata al gaming a risoluzioni molto più contenute, come 2560 o 3440 per 1440 pixel, risultando quindi ideale sia per chi ha comprato un monitor 2K standard o ultra-wide, sia per chi ancora giocasse col tradizionale Full HD. Quanto ai collegamenti, la placca posteriore include tre uscite DisplayPort 1.4a e due porte HDMI 2.1, ma supporta al massimo quattro monitor contemporaneamente. La scheda è chiaramente compatibile con G-Sync e, per tanto, permette l'uso di modalità VRR con tutti i monitor classificati "compatibili con G-Sync", inclusa la maggior parte degli schermi FreeSync. Il mese scorso avevamo recensito una soluzione simile, la AORUS RTX 3060 Elite di Gigabyte e, probabilmente, sarete curiosi di sapere quale delle due si sia comportata meglio. Beh, una risposta assoluta non c'è: complici due versioni dei driver diverse e alcuni aggiornamenti intervenuti nei giochi stessi, siamo in una situazione di totale, assoluta parità. Se l'incertezza è fra le due, prendete la prima che riuscite a trovare!

8.6

CORE I9-11900K

Produttore: **Intel** Prezzo: **€ 640** Internet: **ark.intel.com**

Accogliamo il Core i9 11900K con un po' di ritardo rispetto alla data di lancio, ma questo alla fin fine è un bene: ci permette di valutare il prodotto dopo il cospicuo taglio di listino operato da Intel, che lo riposiziona sul mercato in un intervallo di prezzi decisamente più appropriato. Da qui il senso di un voto che, alla sua prima pubblicazione online, aveva provocato qualche malumore (perché ritenuto controcorrente rispetto a molte recensioni uscite al 'day one'). Premesso questo, il Core i9 11900K è – col fratello KF – il modello più potente dell'undicesima generazione di CPU Core di Intel. Basato sull'architettura Rocket Lake, frutto di un backport a 14 nm di parti delle architetture a 10 nm Ice Lake e Tiger Lake, questo processore è dotato di soli 8 core e 16 thread, due/quattro in meno rispetto al predecessore i9-10900K, ma grazie alla nuova architettura ogni unità di elaborazione è il 19% più veloce rispetto a quelle precedenti, rimettendo in qualche modo in carreggiata le CPU Intel nell'eterna gara con AMD (e che, da qualche tempo, vede la prima nel ruolo di inseguitrice). Con una frequenza base di 3,5 GHz, che può salire fino a 5,3 GHz sfruttando diverse modalità di overclock automatico, il Core i9 offre prestazioni "a metà strada" tra quelle di un Ryzen 7 5800X e quelle di un Ryzen 9 5900X, perdendo terreno con quest'ultimo solo dove il minor numero di core è destinato a fare la differenza. Nei giochi, in ogni caso, siamo esattamente ai medesimi livelli, il che rende questo processore una valida alternativa per chi non vuole, o non può basare il proprio computer da gioco su tecnologia AMD. Certo, i consumi sono maggiori, soprattutto se si sfruttano le nuove istruzioni AVX-512, ma, laddove questo succede, il boost prestazionale è notevole. Non vince ma convince, insomma, anche se è piuttosto evidente che questa undicesima generazione di CPU Core rappresenti solo una fase di passaggio.

9.1

- \+ Supporto a PCI Express 4.0 su chipset della famiglia 500.
- \+ Prestazioni di altissimo livello, al pari delle soluzioni AMD.
- \+ Particolarmente indicato coi videogiochi.
- − Consuma e scalda di più dei suoi concorrenti.

PLAY!4

Produttore: **Creative** Prezzo: **€ 30** Internet: **it.creative.com/p/sound-blaster/sound-blaster-play-4**

Benché questo non sia un aggeggio pensato principalmente per i videogiochi, vogliamo parlarvene lo stesso. E questo semplicemente perché si tratta di un prodotto eccellente nella sua categoria che, in quest'epoca di smart working e di meeting on line a tutto spiano, si è rivelato quasi indispensabile. Ma procediamo con ordine. Il Play!4 è un minuscolo DAC per telecomunicazioni che si può collegare a qualsiasi porta USB di un PC portatile o di un desktop e, all'altro capo, offre soltanto un ingresso jack da 3,5 mm per cuffie stereo dotate di microfono, nient'altro. Ma quello che riesce a fare con le cuffie è spettacolare: permette di escludere o riattivare il microfono; enfatizza e migliora la qualità dell'audio durante la riproduzione di film, musica e videogiochi; permette di aggiungere effetti di distorsione della voce in tempo reale (per chi ama farsi prendere in giro durante le conferenze di lavoro è il top) e, soprattutto, fa una cosa meravigliosa: cancella i rumori di fondo durante le riunioni, riuscendo in alcuni casi a smorzare anche i rientri di chi, in qualche maniera, riesce a produrre un insopportabile effetto eco facendo rientrare nel microfono quello che ascolta con le casse. Quindi non solo migliora la nostra voce, ma anche quelle di chi è collegato alla nostra stessa riunione. Personalmente, ho iniziato addirittura a usarlo al posto del dongle USB fornito in serie con le mie cuffie da lavoro (e, credetemi, sono delle ottime cuffie), rimpiangendo al massimo il pulsante che permetteva di iniziare o di interrompere una call; ma per chi ha un telecomando integrato nel cavo, la bella notizia è che questo può continuare in qualche modo a funzionare, anche in abbinamento al Play!4. Non sempre, però, succede.

- \+ Costa poco, offre tanto.
- \+ Compatibile con tutte le cuffie dotate di jack e microfono.
- \+ Adattatore USB-C/A fornito in dotazione.
- \+ La cancellazione del rumore di fondo funziona bene.

BUS PCI EXPRESS 4.0
Per i fan di AMD questa non è certo una novità, ma con l'ultima generazione di CPU desktop di Intel è possibile sfruttare la versione 4.0 del protocollo PCI Express, con vantaggio immediato per i drive SSD M.2 collegati direttamente a quel bus. Ovviamente, sia il processore centrale, sia il drive dovranno supportare questo protocollo perché sia possibile usarlo.

OTTIMO CIRCUITO DI ALIMENTAZIONE
Il circuito di alimentazione è dotato di 16 fasi di alimentazione (14+2 VRM) da 50A di tipo DrMOS, 14 per la CPU e 2 per il chipset, e i connettori di alimentazione sono dotati al loro interno di pin metallici più solidi, allo scopo di aderire meglio ai cavi dell'alimentatore, con un aumento fino al 25% del flusso di corrente e della vita dei connettori stessi. Questo, almeno, secondo ASUS.

COMPONENTI ELETTRONICI "MILITARY GRADE"
Condensatori e resistenze sono classificati "military grade TUF" e i primi, addirittura, adottano una tecnologia proprietaria che, secondo ASUS, dovrebbe garantire un aumento del 20% della tolleranza alle alte temperature e una vita media di circa 5.000 ore, contro le "2.000 ore dei condensatori standard".

PER INTEL DI ULTIMA GENERAZIONE
Dotata di un socket LGA1200 e del chipset Z590, questa scheda è compatibile con le ultime due generazioni di processori Core (serie 10000 e 11000), ma le sue funzioni più avanzate sono disponibili solo in abbonamento con una CPU di undicesima generazione, come l'i9-11900K recensito nella pagina precedente.

TUF GAMING Z590-PLUS WIFI

Produttore: **ASUS** Prezzo: **€ 230** Internet: **www.asus.com/it**

La motherboard di ASUS, una scheda madre di fascia medio-alta pensata per offrire principalmente affidabilità e durata nel tempo, si presenta subito come una delle soluzioni più complete e veloci: bando all'essenzialità che un tempo caratterizzava la serie TUF, oggi ci troviamo di fronte a un prodotto che non teme rivali e che dispone di un nutrito carnet di tecnologie di assoluto rispetto, più che sufficienti a soddisfare un pubblico particolarmente esigente come quello dei gamer e degli overclocker. Sono molti gli accorgimenti legati alla sicurezza. Il pannello posteriore è in acciaio inossidabile trattato, ha la maschera già montata e non richiede particolari attenzioni durante il montaggio nel case; gli slot PCI Express sono di tipo "SafeSlot", rinforzati per evitare che le schede di espansione si pieghino sul loro peso e va menzionato il sistema LanGuard, che permette di scaricare eventuali correnti anomale in arrivo sulla presa Ethernet, fino a 15.000 Volt. Ma al di là di tutto questo, la TUF Gaming Z590-Plus WiFi è una scheda madre che non si tira indietro su velocità e overclock, costituendo un'ottima piattaforma – a un prezzo molto competitivo – se fossimo interessati a costruire un PC da gioco basato su processori Intel. Notevole la velocità delle tecnologie di rete: questa scheda madre può comunicare via Ethernet, sulla LAN cablata, fino a 2,5 Gbps e, via etere, fino a 2,4 Gbps tramite una connessione WiFi-6 802.11ax, la cui antenna a due poli è fornita di serie nella confezione. Piuttosto fornito il lato storage: ben tre connettori M.2 PCI Express (di cui uno 4.0), e sei porte SATA-II da 6 Gbps, cui s'aggiunge tutto il panorama di porte USB disponibile oggi: sul pannello posteriore troviamo una porta USB-C 3.2 (da ben 20Gb/s), 2 porte USB-A 3.1 (10Gb/s), 2 porte USB-A 3.0 (5Gb/s), 2 porte USB-A 2.0 (480Mb/s), mentre sulla scheda madre sono disponibili gli header per aggiungere altre porte. Insomma, c'è proprio tutto e non è davvero indispensabile investire di più.

UNA SCHEDA MADRE DI FASCIA MEDIO-ALTA PENSATA PER OFFRIRE DUE QUALITÀ BEN PRECISE: AFFIDABILITÀ E DURATA NEL TEMPO

9.4

PREDATOR TRITON 300SE

Produttore: **Acer** Prezzo: **€ 1.599** Internet: **www.acer.com/ac/it/IT/content/predator-home**

Se non fosse per il logo Predator che campeggia su uno spigolo del coperchio, le linee pulite del Triton lo confonderebbero per un PC classico da ufficio, compatto nello spessore di 17,9 mm e dalle dimensioni di poco superiori alla nostra rivista (circa 32x23 cm). In meno di 2 Kg, il nuovo Triton racchiude quando di meglio si possa avere per giocare. Si parte dal processore i7 di 11° generazione (11370H) Quad-core da 3,3 GHz (con il tasto TURBO il sistema arriva a 5 GHz) coadiuvato dall'introvabile GeForce RTX 3060, chiaramente in versione Mobile MAX-Q, con 6GB di RAM GDDR6. Il risultato si può ammirare sullo schermo da 14" IPS da 144 Hz Full HD (1920x1080 pixel). Certo, le dimensioni sono contenute, ma la fluidità dell'immagine con qualsiasi gioco provato è sempre stata massima. All'occorrenza, sfruttando la porta HDMI, si può utilizzare uno schermo esterno. Completano la configurazione 16 GB di RAM e un disco SSD Samsung M.2 da 512 GB PCIe Gen3 x 4. Una volta acceso, e necessariamente aggiornato, si nota subito la velocità del Wi-Fi 6 sopra la media (KILLER AX1650i) capace di sfruttare fino al 802.11 AX e del sistema di raffreddamento assolutamente efficace nell'utilizzo normale o moderato. Le cose cambiano spingendo la macchine al massimo o premendo il tasto Turbo: le ventole passano fisse alla modalità di massima rotazione (5900 rpm), le prestazioni decollano come pure il rumore. La stabilità del Predator Triton, comunque, è totale: sebbene scaldi se messo a dura prova il flusso d'aria non dà fastidio all'utilizzatore. Non manca un buon audio, 2 porte USB 3.2 tipo A e 1 di tipo C, videocamera, sensore di impronte digitale in una inconsueta posizione (sopra il touchpad) e la tastiera RGB con impostazioni molto flessibili su 3 aree distinte. Triton è il notebook per chi vuole il massimo e punta alla sostanza. È disponibile solo il silver in due configurazioni, entrambe dal prezzo interessante: € 1.599 per la top (provata) e € 1.419 per la versione i5 con 8 GB di RAM.

GUAI A SCAMBIARLO PER UN NOTEBOOK OFFICE: IL RUGGITO ALL'AVVIO DEL BIOS DEL PREDATOR VE LO RICORDERÀ!

9.2

TOUGHPOWER GF1 ARGB 850W

Produttore: **ThermalTake** Prezzo: **€ 169** Internet: **www.thermaltake.com**

Quando si sceglie un alimentatore di qualità oggi si può stare tranquilli che l'erogazione della corrente continua risulta quanto di meglio si possa ottenere. La differenza tra le varie PSU, a parità di fascia di mercato, è quindi da ricercarsi in altre caratteristiche. La prima sono senza dubbio i Watt che è in grado di produrre, mentre le altre includono delle funzionalità non strettamente legate alle prestazioni come la silenziosità (tipo e dimensioni della ventola inserita), connessioni e cavetteria al seguito, funzionalità RGB ed eventuali altre caratteristiche custom.
Il Toughpower GF1 fa parte della fascia alta di alimentatori di qualità 80Plus GOLD, ha un'ottima qualità costruttiva, una quantità di cavi impressionante a corredo ma, a far parlar di sé, è la funzionalità ARGB che supporta anche la sincronizzazione con schede madri RGB compatibili di ASUS, GIGABYTE, MSI e ASRock.
La ventola da 14 cm, prodotta da Hong Sheng, utilizza un cuscinetto idrodinamico e fornisce 16M di colori Riing Duo tramite 18 LED RGB. La sua illuminazione può essere controllata sia tramite software sia manualmente con i tasti posti sul retro dell'alimentatore. La scelta del colore può essere eseguita tramite un tasto dedicato, come anche la scelta della modalità che può essere anche sincronizzata con le altre eventualmente presenti nel case. La scelta del Smart Zero Fan consente di inibire l'utilizzo della ventola fino al 30% del carico consentito. A carichi bassi, quindi, è estremamente piacevole il suo utilizzo. Sopra, la ventola si attiva e il rumore prodotto è nella media. Non è sicuramente l'alimentatore più silenzioso che abbiamo provato (non è certo rumoroso comunque) e la ventola ci ha dato l'impressione di lavorare ad una rotazione un po' aggressiva rispetto al necessario: probabilmente una scelta di Thermaltake nel prediligere la sicurezza.
In definitiva un alimentatore dalle elevate prestazioni complessive con un set di protezioni molto complete che tuttavia non sostituiscono un gruppo di continuità. E se non bastasse ancora, una garanzia virtualmente a vita del prodotto.

9.0

- + Prestazioni complessive e qualità costruttiva elevate.
- + Molti connettori (inclusi 2x EPS e 6x PCIe) disponibili.
- + Illuminazione RGB (controllabile manualmente e tramite software).
- ! Durata della garazia enorme: 10 anni.

RUDOX GXT 259

Produttore: **TRUST** Prezzo: **€ 189** Internet: **www.trust.com/it**

Trust si cimenta nel settore audio già da parecchio tempo. La pandemia ha limitato il movimento e la noia prodotta ha spinto molti a improvvisarsi youtuber. Quasi più importante del video è l'audio che, se non di qualità, rovina qualsiasi prodotto, anche se dal livello di contenuto molto valido. Rudox GXT 259 risolve in un sol colpo la problematica con un kit completo sia di ottimo microfono, sia di schermatura audio. Dall'aspetto robusto, presenta una frequenza di campionamento di 96 kHz, doppia rispetto ai microfoni convenzionali e la gamma di frequenze raggiungibile è più ampia (da 18 Hz a 21.000 Hz). La qualità del risultato finale è professionale grazie anche al filtro antipop e alla schermatura di isolamento. È quindi adatto non solo al campionamento della voce ma anche della musica. Nitidezza ottima, distorsioni minime e parte del merito, torniamo a dirlo, lo fa lo schermo di riflessione, con riduzione di echi, di riverberi e di rumori di fondo indesiderati.

L'installazione è tutto sommato semplice, la configurazione finale è stabile anche se meno versatile di un braccio mobile, più adatto in presenza di strumenti musicali. Da tenere in considerazione l'ingombro: lo spazio richiesto è di circa 20 cm di lato ma lo schermo potrebbe dare qualche fastidio se dobbiamo registrare un video.
Il tasto mute (non comodissimo), volume e mixer svolgono egregiamente il loro lavoro durante le fasi di registrazione. Ricordiamoci tuttavia che si tratta di un microfono principalmente cardioide, ossia adatto a podcaster, cantanti o musicisiti, che hanno bisogno di registrazione la propria voce senza interferenze. Per gli streamer la limitazione sta nelle dimensioni del pannello che limita la visione del monitor. Il microfono è USB e dispone di un attacco a vite 5/8" universale per adattarsi alla maggior parte dei bracci mobili; il cavo in dotazione raggiunge 1,8 metri. L'uscita cuffie a latenza zero consente di ascoltare il registrato in tempo reale, senza ritardi.

8.8

- + Frequenza di camionamento e range frequenze professionale.
- + Schermatura in grado di fare la differenza con echi e riverberi.
- + Stabile e solido, adatto anche a musicisti e cantanti.
- − Attenzione all'ingombro quando si lavora con monitor retrostante.

ROG PHONE 5

Produttore: **Asus** Prezzo: da **€ 799** Internet: **www.asus.com/it**

Abbiamo giocato un po' con la quarta versione del ROG Phone e il risultato ci ha convinto a trovare lo spazio su queste pagine per raccontarvi com'è andata. Avrete già capito che ci ha favorevolmente colpiti. Asus non ha lesinato nell'hardware su tutti i componenti più importanti partendo dallo Snapdragon 888 Octa core da 2,84 GHz, una GPU Adreno 660 con fino a 16 GB di memoria e fino a 256 GB di memoria interna UFS 3.1 non espandibile. Ottima la connettività disponibile: 5G, Wi-Fi 6E (l'ultima disponibile) e Bluetooth 5.2. Tutto questo si traduce in una giocabilità senza confronti. Qualsiasi gioco viene riprodotto con fluidità e velocità fuori dal comune anche grazie al pannello AMOLED da 6,78 pollici con risoluzione Full HD+ (1080 x 2448 pixel). La luminosità di picco raggiunge i 1200 nits ma è il refresh rate da 144 Hz che fa la differenza nella fluidità sia durante l'uso classico sia durante le sessioni di gioco più intense. Per il gioco abbiamo poi a disposizione la modalità X, per massimizzare le prestazioni, e Armony Crate per ottenere le migliori impostazioni per ogni singolo gioco. Tramite Game Genie si può disporre di tutta una serie di funzionalità per salvare gameplay, disattivare notifiche, mostrare lo stato del sistema, mappare nuovi gesti, aggiungere un mirino e molto altro. Insomma, non si può giocare meglio che con il ROG Phone 5 rispetto ad ogni altro smartphone ad oggi: è sì un telefono, ma per giocare siamo proprio in una categoria differente. Le dimensioni sono abbondanti e il peso tutto sommato è accettabile (242 g). Sebbene si impugni comodamente, i profili curvi lo rendono un po' scivoloso: per ovviare al problema, durante il gioco, si può usare il Kunai GamePad 3 (€ 119,99) utilizzabile con una impugnatura come la Nintendo Switch oppure come PAD separato simil Dualshock con collegamento tramite cavo (due sono le porte USB-C disponibili) o Bluetooth. Il calore prodotto durante sessioni di gioco medio/lunghe si avverte. ASUS consiglia l'AeroActive Cooler 5 che costa € 59,99. Noi non ne abbiamo trovato sostanziale beneficio.

PIÙ IL VIDEOGIOCO RICHIEDE VELOCITÀ PIÙ LA DIFFERENZA CON ALTRI SMARTPHONE È AMPIA, SIAMO IN UN'ALTRA CATEGORIA

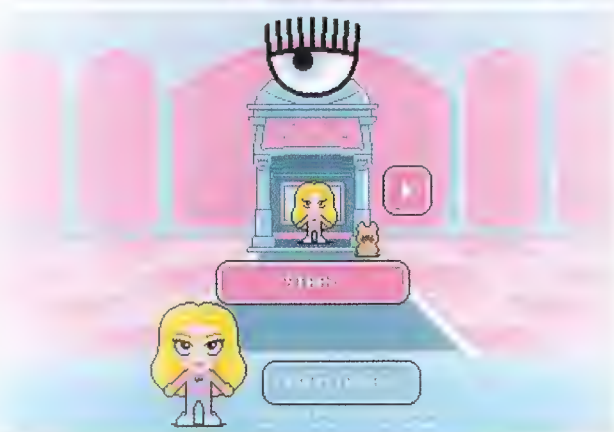
Il ROG Phone 5 è disponibile in 3 modelli che differiscono per la RAM di GPU e di sistema: da € 799 per 8GB/128GB, € 899 per 12GB/256GB e € 999 con 16GB/256GB.

9.4

RESCUE MATILDA: LA RECENSIONE!

Lo scorso 27 aprile è capitata una cosa meravigliosa. Il mondo dei videogiochi ha smesso per un secondo di ruotare su se stesso. Così, inaspettatamente, un giorno come tanti altri, iniziato come tutti gli altri e destinato, apparentemente, a finire come tutti gli altri. Ma in mattinata è arrivato il comunicato stampa definitivo, destinato a sconvolgere le Redazioni, a mandare gli appassionati in visibilio, a spingere milioni e milioni di giocatori a chiedersi: «ma a cosa avrò mai giocato di tanto interessante, fino ad ora?». Già, perché non c'è Metro Exodus Migliorato, non c'è patch per Cyberpunk 2077 né alcun gioco per le console next-gen che possa in qualche modo sperare, pio illuso, di raggiungere la popolarità e l'hype di quanto pubblicato quel maledetto 27 aprile, il giorno in cui tutto il mondo del videoludo si è dovuto rispettosamente inchinare al cospetto del...

GIOCO DI CHIARA FERRAGNI

Sì, avete letto bene. E qualora vi fosse sfuggito o pensaste a uno scherzo, lo ripetiamo: il gioco di Chiara Ferragni. La più popolare e importante influencer del creato, quella che riesce a vendere qualsiasi cosa a settanta volte il suo valore, a indurre anche il più recidivo ripetente tra gli ex-scolari a visitare un museo e a piazzare la propria immagine praticamente ovunque, tanto che perfino mia nonna ha appeso un suo ritratto nella propria camera da letto e vi recita, inginocchiata sui ceci, l'Ave Maria tutte le sere. Ebbene, si dà il caso che mentre la nostra influencer preferita fosse impegnatissima a pubblicare selfie sui social, dei cattivissimi alieni usciti dalla sala prove dei Rolling Stones siano arrivati sulla Terra e abbiano rapito Matilda, la sua tenerissima cagnolina. Oh, no, povera Matilda, in mano a Mick Jagger e Keith Richards! Chissà cosa potrebbero mai farle, dei rocker duri come loro! Ma, soprattutto, chissà cosa avrebbero fatto a Fedez, se solo si fosse presentato loro come "un collega" e avesse reclamato indietro il suo loppide! Alla povera (beh, insomma) ma eroica Chiara, non resta altro da fare che ritirare il telefonino nella borsetta, darsi una bella sistemata ai capelli, indossare la felpina del colore preferito e inseguire il disco volante dell'alieno labbruto, prima che si allontani dal mondo rosa e pacioccoso di Ferragnez-land per addentrarsi nella dimensione infernale dei rocchettari maledetti.
Questa, più o meno – ma diciamo più meno che più – è la trama di Rescue Matilda,

L'ardua scelta dell'outfit prima di iniziare. Una drammatica responsabilità riservata solo ai maggiorenni.

Abbiamo raggiunto il castello alla fine del livello e Matilda ci aspetta sul terrazzo: sarà finita?

Vogliamo vestirci così? Le alternative sono due: spendere 295 euro tra felpa e pantaloni, o comprare una tuta da ginnastica nera al mercato.

un divertente (beh, insomma) e colorato browser game "riservato ai maggiorenni" (cito testualmente), non tanto perché nel gioco ci possano essere delle sconcerie (a meno che i nemici ansimanti a forma di labbra urtino in qualche modo il vostro senso del pudore, beninteso), quanto perché realizzato con il solo intento di farvi comprare, presso il negozio on-line della stessa Ferragni, la versione realmente esistente e realmente costosa delle felpe indossate nel gioco. Già, miei cari ragazzi cresciuti a Pac Man e Super Mario al suono d'incontabili, tintinnanti monetine da duecento lire, questo adver-game è qui per irretirvi: due partite e non potrete più fare a meno di fare clic sul bottone "ACQUISTA ABITO" e farvi recapitare, in cambio di sole 160 euro (centosessanta euro – 320.000 lire, per quelli delle monetine), una normalissima felpa in cotone con sopra il logo e il nome della Ferragni su una pezza in silicone. E questo solo se non vogliamo abbinarla agli "joggers" da 135 euro e alle sneakers da 249 euro. Un vero affarone, soprattutto se penso che l'ultima tuta di cotone che ho comprato, per altro di marca, mi è costata meno di un quinto di tutto il "coordinato".

Perdonateci lo spoiler: siamo arrivati a combattere contro l'alieno cattivo sull'UFO.

MA TORNIAMO AL GIOCO

L'avventura comincia nel camerino, dove potremo far indossare a Chiara la felpa del nostro colore preferito: verde evidenziatore, arancione arancia, bianco Uno bianca, rosa shocking oppure nero. Una volta scelto l'outfit più adatto al nostro mood, possiamo lanciarci in un platform game dalla musichetta e dalle dinamiche simili a quelle di Super Mario Bros, solo abbondantemente semplificate: possiamo saltare da una piattaforma all'altra o direttamente in groppa ai nemici, ma non possiamo toccarli in altra maniera, pena la perdita di uno dei tre cuoricini rosa a disposizione. Il nostro obiettivo, chiaramente, è fare più punti che possiamo: raccogliendo gli occhietti sparsi per i livelli, neutralizzando gli spaventosissimi nemici e raggiungendo la fine di ciascun livello nel minor tempo possibile. Per fare tutto ciò, Chiara potrà saltare da una piattaforma rosa all'altra, mentre sullo sfondo di un cielo variabilmente rosa, altre piattaforme rosa sovrastate da nuvole rosa danno un effetto di movimento rosa simile a un parallasse rosa, al termine delle quali ci sarà un bel castello rosa ove, però, Matilda sarà sempre prelevata dall'alieno cattivo per essere trasportata a quello successivo.
E questo per ben cinque – sottolineo, CINQUE – livelli che si possono completare in altrettanti minuti di gioco, dopodiché la partita finisce e gli unici motivi per rigiocarlo saranno a) far indossare a Chiara un'altra felpina; b) fare più punti rispetto alla run precedente; c) interrogarsi sulla vita, sull'universo e sul tutto, ma soprattutto sulla propria dignità di hardcore gamer. ❑

CONCLUSIONI

[illegible]

PINKYNESS 90% **PUCCIOSITY** 90%
COOL FACTOR 90% **TRENDYNESS** 90%

VOTO [90]

DEMEO

Amanti dei giochi da tavolo, pronti a buttarvi nella realtà virtuale? Demeo vi offre una gran bella opportunità, specie se adorate i dungeon crawler.

Non sono molti i videogiochi che simulano i giochi da tavolo, perché, beh, per quello ci sono già i giochi da tavolo veri e propri. La realtà virtuale però è uno strano ircocervo, e dagli sviluppatori che sperimentano con le sue peculiarità ti puoi aspettare un po' di tutto. Ecco allora arrivare Demeo, che prende le tipiche meccaniche di un hack'n'slash per creare un board game e infilarlo in un casco di realtà virtuale. Che viaggio!

BOARDGAME IN A HEADSET

L'ultima creatura di Resolution Games parte da blocchi fondativi piuttosto semplici: la nostra avventura inizia senza tanti fronzoli o preamboli, alle porte di un dungeon costituito da tre livelli. Il party che si appresta ad affrontare i temibili mostri che si nascondono nell'oscurità è composto da quattro diversi personaggi, che rispondono a stereotipi davvero classici: il guerriero che fa da tank, il mago con le sue magie, l'assassino dai colpi furtivi e l'arciere con i suoi attacchi a distanza. Ne parleremo un po' più in dettaglio tra poco. Nei primi due livelli, l'obiettivo è di farsi largo tra i nemici e scovare la chiave che ci aprirà la strada verso il centro del labirinto, dove troveremo il boss finale, circondato da una discreta quantità di scagnozzi. Sia i nostri eroi che i nostri avversari sono rappresentati da pedine che si muovono a turni sul tavolo da gioco; possiamo colpire i mostri in corpo a corpo spostando fisicamente la nostra miniatura su quella di un nemico, oppure usando una delle carte a disposizione. Queste fanno parte integrante delle meccaniche di gioco e ne esistono di diversi tipi: alcune sono di utilizzo universale, come le pozioni di forza o di vitalità, altre invece sono specifiche per la classe di riferimento, di fatto simulando le abilità che troveremmo in un normale hack'n'slash. Nella maggior parte dei casi esiste una piccola componente di caso, nel senso che per vedere se riusciamo effettivamente a compiere un'azione dobbiamo lanciare un dado a dodici facce: una faccia per il colpo critico, una per il fallimento e tutte le altre per un colpo normale. Non succede spesso, ma

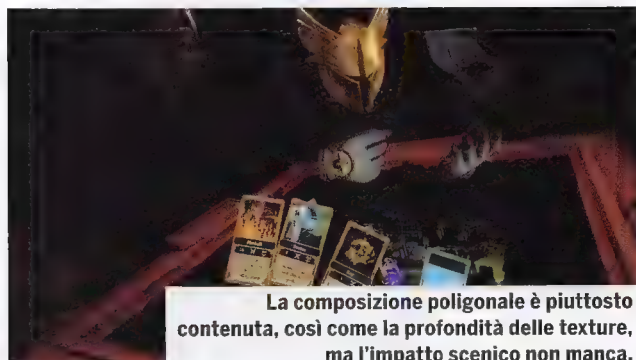
Aprire una porta significa quasi sempre trovare una pletora di mostri pronti a difendersi.

IN DEMEO IL GIOCO DI SQUADRA E IL DIALOGO CON GLI ALTRI MEMBRI DEL PARTY SONO FONDAMENTALI

tirare un critico è sempre una bella soddisfazione e scatena il giubilo degli altri giocatori. Certo, sempre che non capiti su un ratto che aveva solo un punto ferita. Non esiste invece il concetto di mana o energia necessaria per giocare le carte, ma quasi tutte costano una delle due azioni che possiamo effettuare ogni turno, rendendo non sempre banale decidere se e come utilizzarle. In parecchi casi capita infatti di essere sotto pressione da parte delle orde che ci si parano davanti, sia perché finiamo sempre per ritrovarci in netta inferiorità numerica, sia perché i nostri eroi hanno ben pochi punti vita; muoversi in maniera incauta e ritrovarsi circondati può portare molto in fretta ad essere abbattuti. Questo non significa però game over diretto, perché se i nostri alleati ci raggiungono nel giro di un paio di turni, possono rimetterci in piedi, e l'avventura può continuare. Comincerete allora a capire che il gioco di squadra è assolutamente fondamentale, e richiede

un confronto costante con gli altri giocatori sulla tattica da adottare per ogni combattimento. Già, non ve l'avevo detto: Demeo è pensato per il multiplayer, e consiglio fortemente di usare la modalità single player solo come tutorial iniziale. Confronto costante, dicevo, e aggiungo che è fondamentale parlare con il resto del party fin da quando ci si unisce ad una partita, proprio perché una delle decisioni più importanti riguarda il personaggio da scegliere, per evitare party sbilanciati.

CAN'T STAND LOSING THE DAMAGE DEALER

Ho trovato che tutti e quattro gli eroi siano godibili, e si prestano a stili di gioco tanto diversi tra loro quanto tradizionali. Senza stare a girarci tanto intorno, il tank è quello più semplice: vai in prima linea e rinforzi l'armatura ogni turno per assorbire più colpi possibili senza che siano intaccati i punti ferita. L'assassino comincia a presentare qualche aspetto tattico interessante, in quanto colpire un mostro alle spalle garantisce danno extra; il mago e le sue magie, poi, richiedono una pianificazione più attenta e un'accurata scelta del momento adeguato per lanciare ogni incantesimo. Chiudiamo la carrellata con l'arciere, che mi è sembrato una sorta di "Demeo hard mode", perché ha un output di danno più basso del lancia-magie, e per essere efficacie deve fare affidamento ad abilità e elementi ambientali come lampade ad olio che esplodono quando vengono colpite. Il level design crea per ogni partita un'alternanza tra ambienti aperti e stretti corridoi, tutti collegati da porte che possono essere aperte anche dai mostri, i quali non si tirano indietro di fronte a manovre di accerchiamento che danno vita a momenti di tensione palpabile nella stanza virtuale; l'unica speranza è mantenere il sangue freddo e, come già detto, concordare un piano d'azione con gli altri giocatori. Considerando che nel complesso il livello di difficoltà è tutt'altro che banale, ho trovato un po' deludente la boss fight finale: capiamoci, serve un team affiatato, o almeno un leader carismatico, per portare a casa la vittoria, ma mi sarei aspettato qualcosa di molto più intenso rispetto ai livelli precedenti. Il sistema di matchmaking è molto flessibile e ci si può aggiungere a una partita in qualsiasi fase dell'esplorazione del dungeon, ma per una partita completa ci può volere fino a un paio d'ore. Una durata dunque di un certo rilievo, specie per chi non possiede un battery pack: sull'Oculus Quest 2 adoperato per la prova ho dovuto usare il cavo Oculus Link per evitare di rimanere senza batteria. Non è un grosso problema per un gioco come Demeo, ma era parecchio che non giocavo attaccato a un cavo, e una paio di volte me lo sono ritrovato in mano: per fortuna non stavo giocando a Pistol Whip! Citare il rhythm-shooter di Cloudhead Games mi porta poi all'ulteriore considerazione che è bello ogni tanto indossare un headset di realtà virtuale per un'esperienza diversa da titoli dalla grande componente fisica, o dai molti giochi di natura più o meno horror che popolano gli store VR. Una nota purtroppo dolente è l'unico dungeon attualmente disponibile in Demeo, ma Resolution Games ne ha in cantiere un altro, previsto per l'estate, e nei prossimi mesi è programmata anche la versione per PC; a quel punto sarà introdotto il cross-play per tenere il più alto possibile il numero di giocatori attivi e il più basso possibile il tempo d'attesa per giocare online. Non che abbia mai dovuto aspettare più di qualche secondo, ma più siamo, meglio è. ❑

La composizione poligonale è piuttosto contenuta, così come la profondità delle texture, ma l'impatto scenico non manca.

Lo stile grafico è semplice ma efficace, adatto a una simulazione di gioco da tavolo.

L'interfaccia grafica è pulita e chiara, anche perché le regole del gioco sono poche e immediate da capire.

LE MANOVRE DI ACCERCHIAMENTO DEI MOSTRI DANNO VITA A MOMENTI DI TENSIONE PALPABILE NELLA STANZA VIRTUALE

Gli incantesimi ad area vanno lanciati nel punto preciso dove massimizzare il loro effetto. Cercate di evitare i vostri alleati.

Piattaforme: Oculus Quest, Quest 2 (piattaforma di prova), Rift, Rift S, Valve Index, HTC Vive, MWR
Controlli: Oculus Touch, Index Controller, Vive Controller, controller compatibili MWR
Comfort: Ottimo
Prezzo: € 29.99 (Oculus Quest) € 24.99 (Steam)

STAR WARS PINBALL VR

Zen è da anni il riferimento assoluto per i videogiochi di flipper, VR compreso, e la mancanza del loro Guerre Stellari anche in realtà virtuale sembrava quasi un'anomalia. E allora eccolo qui: che la Forza sia con voi!

Il contenuto è in sostanza lo stesso presente su altre piattaforme da diversi anni, seppure con novità di un certo rilievo. I flipper coprono sia i film della saga degli Skywalker, sia altri spin-off, che offrono nel complesso una varietà non da ridere. Mi piace citare subito l'esempio di Rogue One, un tavolo all'apparenza molto semplice, ma che diventa divertentissimo quando si iniziano a sbloccare determinati eventi. È questo il meccanismo principe che rende tutti i flipper, qualcuno più, qualcuno meno, davvero appassionanti: in prima battuta si può giocare quasi a caso, al massimo cercando di spedire la pallina dove le lucette sembrano proprio voler attirare la nostra attenzione. Man mano che il punteggio sale, poi, possiamo scegliere delle vere e proprie quest legate agli specifici eventi del film o della serie TV in questione; qui si fa davvero sul serio e ci vuole una discreta dose di abilità, anche a fronte degli obiettivi a tempo. Per i neofiti potrebbe non essere immediato leggere un tavolo e comprenderne tutti i segreti, ma anche giocare un po' a casaccio mette in evidenza le capacità rilassanti, quasi terapeutiche, di una bella partita old-school a flipper; a ogni modo, se proprio volete capire come funziona ogni singolo dettaglio, Zen Studios ha messo a disposizione una dettagliata guida che fa al caso vostro. Per diverse ragioni, tra caratteristiche del tal flipper e preferenze personali nella saga, vi troverete a giocare qualche tavolo più di altri, ma la qualità tecnica alla base di ciascuno di essi rimane alta in ogni caso. Il mio preferito è quello di The Mandalorian, assoluta novità di questa conversione, che ho trovato un ottimo mix di leggibilità iniziale e quantità di missioni sbloccabili durante ogni partita, il tutto condito dal grandissimo accompagnamento musicale che abbiamo imparato ad amare nella serie. A proposito di elementi mai visti prima, gli sviluppatori ungheresi hanno creato un ambiente virtuale, la "fan cave", che farà la gioia di qualsiasi appassionato di Guerre Stellari, una sorta di vasto seminterrato dedicato per intero alla galassia lontana lontana più famosa di tutte. Il pezzo forte è ovviamente il flipper su cui potremo scegliere di volta in volta il tavolo che più preferiamo in quel momento, ma l'intero locale è altamente customizzabile con poster, oggetti, modelli e quant'altro, senza contare il juke box dove ascoltare i vostri brani preferiti di SW. Basta giocare per aumentare il proprio punteggio globale, e piano piano si sbloccheranno collezionabili che renderanno la vostra fan cave del tutto unica. Anche questa conversione si porta dietro la modalità carriera, un vero toccasana per chi è alle prime armi e un ottimo modo, un po' per tutti, di esplorare il contenuto di SWPVR. Sarete infatti di fronte a partite brevi, con finalità specifiche che mirano a esplorare aspetti caratteristici dei vari tavoli.

MAN MANO CHE IL PUNTEGGIO SALE, POSSIAMO SCEGLIERE DELLE VERE E PROPRIE QUEST LEGATE AGLI SPECIFICI EVENTI DEI FILM O DELLE SERIE TV

Tale sistema è altresì molto comodo per chi ha poco tempo a disposizione, anche se l'effetto "ancora una partita e poi basta" è spesso dietro l'angolo. Abbiamo provato il gioco sia su Oculus Quest 2 all-in-one che su PCVR, e in entrambi i casi tutto è filato liscio con ottima qualità grafica; i controller sono precisi e restituiscono con accuratezza la sensazione di un flipper vero, complice una percezione che su queste cose chiude un occhio complice e si lascia ingannare volentieri. Dispiace solo che la "bottarella" per sbloccare la pallina non sia stato implementata in un gesto fisico e, anzi, venga semplicemente attivata dalla levetta analogica. Segnalo, infine, che la versione PC al momento ha problemi su diversi visori, anche se col nostro è andato tutto alla grande e, beh, non possiamo che basarci sulla nostra esperienza. Per sicurezza informatevi! ❑

In realtà virtuale, si può dare un'occhiata a tutti i dettagli da molto vicino.

Piattaforme: Oculus Quest, Quest 2 (piattaforma di prova), Rift, Rift S, Valve Index, HTC Vive
Controlli: Oculus Touch, Index Controller, Vive Controller
Comfort: Buono
Prezzo: € 20.99 (Oculus Store, Steam)

A cura di **Michele "Sabaku no Maiku" Poggi**
youtube.com/user/snmpoggi

DISTRUGGERE IL TEMPIO

Per certi versi, scriverlo in un Santuario come TGM è ancora più significativo: guai a cancellare anche solo una parte della storia dei videogiochi, eppure chi ne ha scritto una buona fetta stava per fare qualcosa del genere.

Il medium videoludico ha fatto passi da gigante in questi ultimi anni, maturando ed evolvendo sia per tematiche trattate che per tecnologie impiegate. Non è stato certo un percorso indolore e non sono mancati i passi falsi in tema software e hardware. Ciò di cui però vorrei parlarvi oggi, non riguarda tanto un errore umano o una situazione imprevedibile, ma un atto deliberato e un precedente pericoloso che è stato edulcorato solo grazie a un backlash pubblico feroce: la decisione di chiudere gli store digitali PlayStation relativi a PS3, PSVita e PSP, ormai scampata a parte l'ultimo caso.

La ragione dietro questa scelta è stata tanto semplice quanto terrificante: trattandosi ormai praticamente di retrogaming, mantenere in piedi e/o ammodernare queste infrastrutture digitali avrebbe richiesto un investimento ingiustificato agli occhi di Sony, dal momento che una parte (ma non la maggiore) dei titoli sono recuperabili tramite PSNow e i videogiocatori che ormai fruiscono del servizio sono una percentuale considerabile come "nicchia"; da qui la decisione di chiudere i battenti.

Quali sarebbero state le conseguenze di questo gesto? La prima, ovvia, è che non sarebbe stato più possibile acquistare titoli in formato digitale per le quelle console. Esistono però altri effetti a cascata, tutti a danno del videogiocatore se, in qualunque caso, scelte del genere venissero riprese in futuro: titoli non più aggiornabili o non più completabili al 100%, prezzi del mercato fisico che schizzano alle stelle, senza che a sviluppatori e publisher entri un centesimo in tasca; in ultima anali-

MANTENERE IN PIEDI E/O AMMODERNARE QUESTE INFRASTRUTTURE DIGITALI AVREBBE RICHIESTO UN INVESTIMENTO INGIUSTIFICATO AGLI OCCHI DI SONY

si, insomma, si tratta di una presa di posizione apparentemente comprensibilissima ma di fatto incondivisibile, perché implica sia una mancanza di investimento "a perdere" per evolvere un'infrastruttura e unificarla (piuttosto che cancellarla e "nasconderla" al futuro), sia la plateale mancanza di considerazione sul concetto di protezione dei software dall'obsolescenza.
Da quanto esiste lo scibile umano, le civiltà si sono premurate di preservare la propria cultira in ogni possibile razionI. Eppure, dopo decenni di storia del videogioco, che sono ancora pochi rispetto a tantri altri media ma cominciano a diventare numeri importanti, le normali pratiche appena descritte quasi non vengono prese in considerazione quando si tratta di videogame. Ci troviamo ben oltre la nona generazione, mezzo secolo di storia videoludica, ma ancora non diamo il giusto peso alla conservazione di opere che, per quando commercializzate anche in cartucce, cassette o dischi di varie epo-

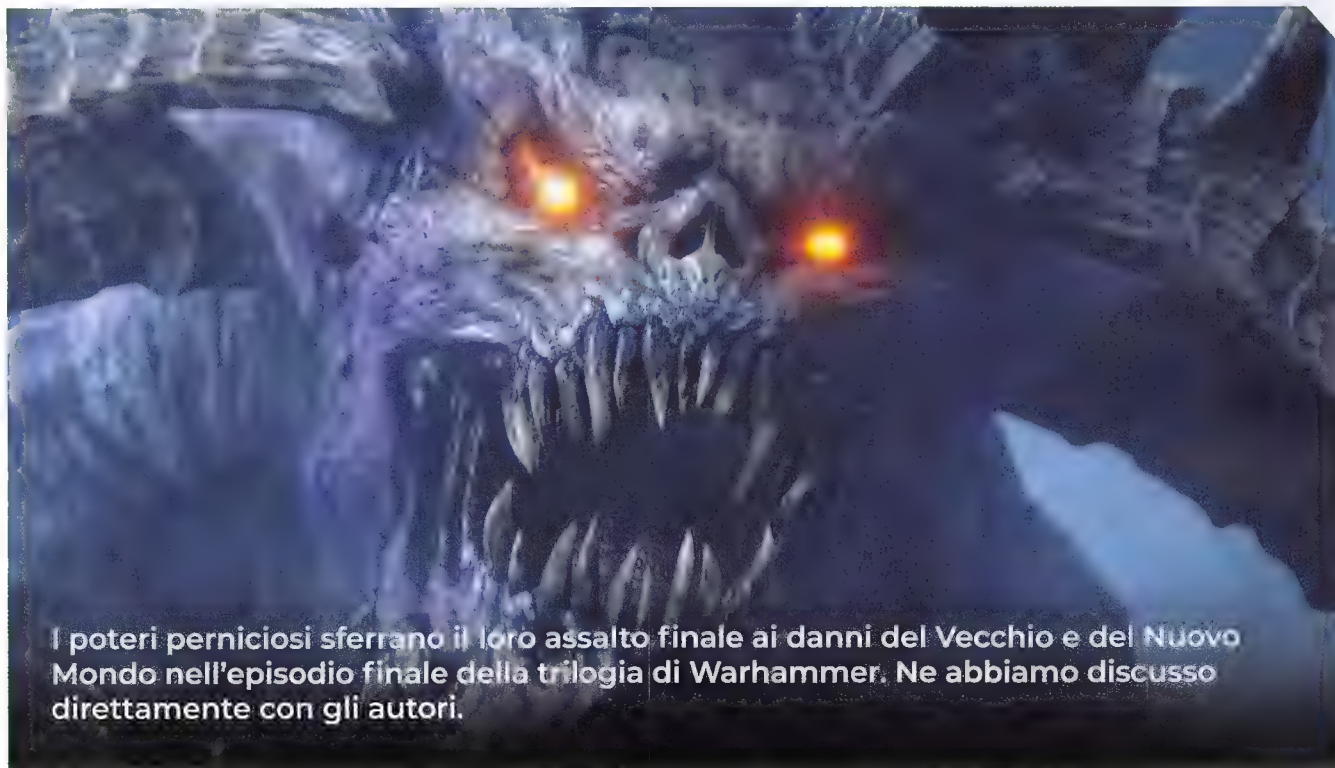
UNA PRESA DI POSIZIONE INCONDIVISIBILE, PERCHÉ IMPLICA DI IGNORARE TOTALMENTE IL CONCETTO DI PROTEZIONE DEI SOFTWARE DALL'OBSOLESCENZA

forma e maniera. Da sempre esistono aziende impegnate, ad esempio, nella salvaguardia delle pellicole originali di produzioni cinematografiche, o prime edizioni di libri e questo senza scomodare i musei, che si dedicano principalmente alle opere d'arte "uniche".
Esistono regole da rispettare e personale impiegato nel recupero di ogni possibile materiale a rischio di cancellazione o danno permanente, per tutto ciò che la nostra cultura ritiene "importante" da conservare e mettere a disposizione delle successive gene-che e tecnologie, sono fatte di codice immateriale. E qui ovviamente parte l'eterna diatriba, la faida infinita tra gli estimatori del fisico e quelli del digitale. La verità, come sempre, sta nel mezzo: nessuna delle due forme è perfetta e imperitura, eppure entrambe, per motivi diversi, andrebbero rispettate e conservate in maniere differenti.
Come ho già scritto, da una parte ciò che Sony avrebbe voluto fare sembrava un gesto di coerenza e pulizia: resettare gli accessi a store obsoleti per piattaforme non più supporta-

AFFINCHÈ LA CHIUSURA DEFINITIVA DEGLI STORE NON SIA INTERPRETABILE COME SOLO ATTO DISTRUTTIVO, DOVREMMO SPERARE CHE "DIETRO LE QUINTE" QUALCOSA SI STIA MUOVENDO IN UNA DIREZIONE QUASI UTOPICA

te, a fronte di un cambio di gestione delle proprie console più moderne, dalla famiglia PS5 in poi, che in questa generazione prevede la retrocompatibilità con PS4 e l'abbandono del Cell Engine; allo stesso tempo, però, questo modus operandi apparentemente sensato è subito emerso come metodo pigro e distruttivo, immediatamente capace di condannare all'oblio decine e decine di titoli invece meritevoli di attenzione, fosse anche solo per la pura e semplice cultura dei videogiocatori (e sviluppatori!) di domani.
Da questo punto di vista, Microsoft si è dimostrata decisamente più lungimirante. Xbox 360 è una console uscita prima di PS3, eppure su Series X è ancora possibile acquistare videogiochi retrocompatibili, scaricando la rispettiva licenza. Per carità, la recente operazione di Sony non rimuove la possibilità di scaricare e giocare un gioco precedentemente acquistato, ma affinchè la chiusura definitiva degli store non sia interpretabile come solo atto distruttivo, dovremmo sperare che "dietro le quinte" qualcosa si stia muovendo in una direzione che, ve lo dico con franchezza, mi sembra parecchio utopica vista la situazione: un progetto a lunghissimo termine che punti al rendere sempre più labile il concetto di "generazione", sia con lo sguardo rivolto al futuro (cosa già accaduta con le console mid-gen e i titoli cross-gen), sia puntando al passato, quindi con la costruzione di un sistema di retrocompatibilità in grado di non essere mai più "interrotto" e che, come PS4 e PS5 e Xbox One e Series X, offra miglioramenti di prestazione software stabili e funzionali, al fine di poter realizzare una sorta di store onnicomprensivo, senza che mai più alcuna pagina prodotto possa essere considerata obsoleta o "vecchia".
È normale che un'azienda debba sempre tenere in considerazione la componenente economica di quel che realizza e possiede, ma non bisogna nemmeno ignorare completamente il valore culturale che tanti videogiochi, belli e brutti, rappresentano sotto il profilo storico. Trovo davvero sminuente continuare a trattare ancora oggi, nel 2021, i videogame come puri e semplici beni di consumo usa e getta. I videgiochi sono un'industria, si, ma anche un medium pregno di arte e cultura non solo in potenza, bensì quotidianamente sotto le mani di centinaia di milioni di persone. È quindi nostro dovere far sì che la loro esistenza non venga cancellata dal passare del tempo o anche dalla trasformazione delle nostre abitudini digitali, magari a causa di precise – ma spesso cieche – ragioni economiche. ❑

A cura di **Daniele "Alteridan" Dolce**

CONTRO **GLI DÈI** DEL **CAOS**

I poteri perniciosi sferrano il loro assalto finale ai danni del Vecchio e del Nuovo Mondo nell'episodio finale della trilogia di Warhammer. Ne abbiamo discusso direttamente con gli autori.

A margine della nostra prova sul campo di Total War: Warhammer III, ultimo capitolo della fortunata saga strategica dedicata al gioco di miniature di Games Workshop, abbiamo avuto modo di chiacchierare con Ian Roxburgh e Oscar Andersson, rispettivamente Game Director e Senior Game Designer dell'ultima fatica targata Creative Assembly.

Il focus della nostra prova è stato lo scontro tra Kislev e i seguaci di Khorne, uno dei quattro dei del Caos.

È IL TERZO GIOCO DELLA TRILOGIA QUINDI SIAMO STATI PIÙ AMBIZIOSI

TGM: Vorrei iniziare chiedendovi da dove è nata l'idea di queste nuove missioni di sopravvivenza.

Ian Roxburgh: È una delle diverse idee che volevamo provare volte a introdurre nuove esperienze di gameplay in Total War: Warhammer III. È il terzo gioco della trilogia quindi siamo stati più ambiziosi. I primi due titoli hanno avuto un tale successo che ci ha permesso di essere più creativi e inserire elementi inediti, abbracciando questa opportunità per provare qualcosa di nuovo e sperimentare con la formula tradizionale dei Total War. Le battaglie di sopravvivenza sono un ottimo esempio in questo senso. Nello specifico, l'idea è nata prendendo il concept delle missioni legate alle quest degli eroi – che i fan hanno apprezzato molto – e ampliando questo concetto con l'innesto delle nuove battaglie di sopravvivenza all'interno della campagna affinché siano anche funzionali alla narrazione e alla storia. L'intenzione era quindi quella di creare un'esperienza genuinamente nuova. Avrai notato giocando che ci

La Cittadella d'Ottone in tutto il suo demoniaco splendore.

sono molte nuove feature che rendono le battaglie davvero uniche, molto diverse da uno scontro tradizionale, ma al contempo rimangono comunque ancorate a quel tipico feeling di un Total War. Questo approccio è stato adattato anche ad altri aspetti del videogioco che sveleremo in seguito.

TGM: A proposito di questo, ho avuto modo di provare le nuove magie della Sfera del Ghiaccio, ma so che inserirete anche un'altra tipologia di magie nel gioco.
IR: Sì, la Sfera della Tempesta. Per questo però passo la parola a Oscar visto che si occupa tra le altre cose del design e dell'implementazione della magia.
Oscar Andersson: Prima di tutto voglio precisare che oggi abbiamo presentato queste due nuove tipologie di magie ma ne abbiamo altre in serbo, del tutto inedite. In ogni caso, le magie del ghiaccio vertono sul rallentare i nemici e creare delle sinergie con le unità alleate da tiro. Quindi per esempio puoi congelare il terreno frenando l'avanzata nemica mentre le tue truppe sparano contro le unità avversarie, oppure puoi lentamente danneggiarle causando danni diluiti nel tempo. La Sfera della Tempesta è invece più diretta: stiamo parlando di magie che causano danni ingenti in ampie aree del campo di battaglia. Puoi evocare grandinate o forti venti di burrasca, ad esempio. I giocatori avranno a disposizione un mix di magie molto versatili volte a provocare scompiglio tra i ranghi nemici. Sia la Sfera del Ghiaccio che quella della Tempesta sono due lati della stessa medaglia. Entrambe sono legate alla forza degli elementi, ed entrambe sono esclusive dei kisleviti.
TGM: Che tipo di relazione avete stabilito con Games Workshop e come si è evoluto il rapporto in questi anni?
IR: Devo essere onesto, sin dal principio abbiamo avuto un ottimo rapporto con Games Workshop dal momento che in un certo senso sono una compagnia molto simile alla nostra. Amano molto ciò che fanno e mettono tanta passione nei loro prodotti. Quindi c'è sempre stato un buon feeling tra noi e molto rispetto reciproco, ma credo sia giusto riconoscere il fatto che la fiducia tra le due compagnie è cresciuta sempre di più di gioco in gioco. Questo ha portato a più opportunità per noi, perché abbiamo potuto lavorare a stretto contatto con GW in merito alla creazione di contenuti inediti, basti pensare ad alcuni DLC di Warhammer II. In Warhammer III abbiamo portato questo concetto ancora più all'estremo: Kislev e Catai sono fazioni pressoché inedite nel gioco da tavolo, o sono state poco approfondite in passato dalla stessa GW. Quello che voglio dire è che il nostro rapporto è cresciuto così tanto che sono stati molto felici di lavorare assieme a noi nella creazione di nuovi contenuti per il franchise, arrivando al punto in cui intere fazioni come Catai sono state create da noi con il loro supporto. È certamente una testimonianza di come la collaborazione sia cambiata in positivo, e di quanto le nostre due compagnie si siano avvicinate ulteriormente in questi anni.

TGM: I veterani di Warhammer sanno che Catai non ha mai ricevuto modelli e regole nel gioco da tavolo, quindi quali sono state le difficoltà – se ce ne sono state – nel trasporre questa fazione all'interno del videogioco?
IR: Prima di tutto voglio dire che è stata un'esperienza piacevolissima poter creare da zero questa fazione, ma sì, le difficoltà sono state numerose. Sicuramente Oscar saprà elaborare meglio.

Katarina potrà usare solamente la magia del ghiaccio, ma gli altri maghi di Kislev avranno accesso anche alla sfera della tempesta.

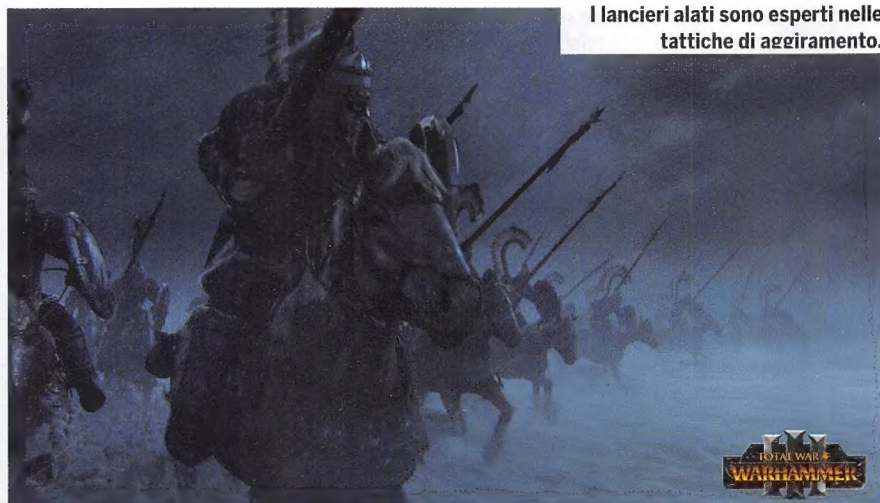
Berserker su juggernaut: non si vedono tutti i giorni.

I kisleviti hanno accesso ai temibili cavalieri su orso.

OA: In un certo senso non è stato molto diverso dal trasporre le altre fazioni, ma è stato sicuramente più emozionante perché abbiamo avuto modo di collaborare con Games Workshop nella creazione di qualcosa di davvero nuovo.
IR: Voglio aggiungere che è stato molto entusiasmante partecipare al processo creativo, scambiare feedback avanti e indietro con GW. La difficoltà maggiore però è stata il dover in qualche modo interpretare le loro direttive, molto più difficile con Catai rispetto a una fazione con delle regole già prestabilite. In ogni caso è stata un'esperienza molto positiva per tutti noi.

TGM: Vorrei chiedervi qualcosa sulla campagna. Naturalmente la diplomazia gioca un ruolo molto importante in ogni Total War, ma in questo caso non vedo in che modo un emissario di Khorne possa sedersi allo stesso tavolo con un ambasciatore di Kislev. Cosa potete dire a riguardo?
IR: [Dopo una bella risata, ndAlteridan] Quando parliamo di relazioni tra fazioni diverse, non vogliamo impedire ai giocatori di provare a stabilire dei rapporti che potrebbero essere considerati un po' strani, ma allo stesso tempo ci sono dei limiti. Per esempio nei giochi precedenti, i Guerrieri del Caos non potevano siglare accordi con l'Impero, e allo stesso modo in Warhammer III abbiamo inserito alcuni paletti per cui determinate fazioni non potranno mai essere amiche o addirittura alleate. Non sarà possibile andare contro i dettami dell'ambientazione: per esempio Kislev non potrà allearsi col Caos. Non potrà mai succedere.
TGM: Sempre a proposito della campagna, la modalità Imperi dei Mortali non sarà presente al lancio, giusto?

IR: Esatto. Sin dal principio, dal primo Total War: Warhammer, la nostra idea è stata quella di offrire a un certo punto tutti i contenuti della trilogia in un'unica campagna. Quindi sì, ci sarà una modalità con una mappa combinata dei tre videogiochi, ma questa dovrà aspettare dopo il lancio di Warhammer III.

TGM: Un'ultima domanda prima di lasciarci. Ci sono state diverse discussioni in Rete circa una possibile comparsa del sommo principe demone del Caos Indiviso, quindi non posso lasciarmi sfuggire l'occasione di chiedere direttamente a voi. Qualche possibilità che Be'lakor appaia a un certo punto della campagna?
IR: [Tra una risata e l'altra, ndAlteridan] No comment. ❑

I lancieri alati sono esperti nelle tattiche di aggiramento.

THE GAMES MACHINE
Giugno 2021 – Mensile – 5,90 euro

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
ISSN: 1129-2326
Num. iscr. al ROC: 26923

www.thegamesmachine.it

Aktia srl
www.aktia.it
Via Zante 21 - 20138 Milano

Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Pubblicità
Download Pubblicità Srl
adv@thegamesmachine.it

Abbonamenti e arretrati
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
abbonamenti@thegamesmachine.it
arretrati@thegamesmachine.it

Redazione
redazione@thegamesmachine.it

Stampa
Graphicscalve spa
Via Dei Livelli di Sopra, 6/a
24060 Costa di Mezzate (BG)

Distributore
So.Di.P. S.p.A.
Via Bettola, 24
20092 Cinisello Balsamo (MI)

PLAY
festivaldelgioco
3-4-5 SETTEMBRE
ModenaFiere
RIVINCITA!
Mentre il confine tra analogico e digitale è sempre più sottile, Play - il più grande evento di gioco in Italia - si prepara alla dodicesima edizione. Ancora una volta l'intero quartiere fieristico di Modena sarà dedicato esclusivamente al mondo ludico in tutte le sue sfaccettature. Dalle ultime novità ai grandi classici. Il motto è quello di sempre: entra, scegli, gioca!
www.play-modena.it
Organizzato da:
ModenaFiere
In collaborazione con:
Ludo Labo
Con il supporto di:
TREEMME
La Tana dei Goblin